



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN - MANAGUA

Recinto Universitario "Rubén Darío"  
Facultad de Educación e Idiomas  
Departamento de Tecnología Educativa  
Carrera Informática Educativa

Tesis Monográfica para optar al título de Licenciado en Educación con mención en Informática Educativa.

**Tema:**

Estudio Comparativo de las Estrategias de aprendizajes utilizadas por los docentes en la asignatura de Informática Básica, primer semestre 2017, bajo un enfoque curricular por objetivos y en el Componente Curricular Programas Ofimáticos I, bajo un enfoque curricular por competencias, del primer semestre del primer año 2021, de la carrera de Informática Educativa, bajo la modalidad virtual en la UNAN-Managua.

**Tutor.** Msc.Jacni Orozco Moreno.

**Autores:**

- Br. Cindy Daniela Ocampo Gutiérrez.
- Br. Oneyda Karina Areas Campos.

Managua, 28 de Enero del 2022

## **Agradecimientos**

La presente tesis está dedicada a Dios, ya que, gracias a él, he logrado concluir mi carrera.

A mi madre y hermana por brindarme su apoyo todo el tiempo.

A mi hijo por ser mi fuente de motivación e inspiración, para seguir adelante aspirando a un futuro mejor.

Les agradezco a mis compañeros, amigos presentes y pasados, quienes sin esperar nada a cambio compartieron su conocimiento, alegrías y tristezas, y a todas aquellas personas que de una u otra manera han contribuido al logro de mis objetivos.

Le quiero dar gracias también a mi tutora que con su enseñanza hizo posible la elaboración de esta tesis, sin este apoyo habría sido imposible culminar.

Por último y no menos importante le quiero dar gracias a mi compañera, con quien he compartido la elaboración de la tesis, y superamos los diferentes obstáculos que se nos presentaron.

### **Oneyda Areas.**

Agradezco primeramente a Dios, por permitirme llegar hasta este punto, a mis Padres por su apoyo incondicional y a Mi hermana que me ayudo en momentos críticos cuando más necesitaba de una mano.

Mi agradecimiento también va dirigido a la **MSc. Jacni Orozco Moreno**, por haber brindado la oportunidad de recurrir a su capacidad y conocimiento, así como también haber tenido la paciencia para guiarnos en el desarrollo de la tesis monográfica.

### **Cindy Ocampo.**

## Carta Aval del tutor

Yo, MSc. Jacni de los Ángeles Orozco Moreno, docente titular del Departamento de Tecnología Educativa de la UNAN – Managua.

Informo que el tema de investigación bajo mi tutoría y que fue titulado:

**“Estudio Comparativo de las Estrategias de aprendizajes utilizadas por los docentes en la asignatura de Informática Básica, primer semestre 2017, bajo un enfoque curricular por objetivos y en el Componente Curricular Programas Ofimáticos I, bajo un enfoque curricular por competencias, del primer semestre del primer año 2021, de la carrera de Informática Educativa, bajo la modalidad virtual en la UNAN-Managua”**

Elaborado por:

- Br. Cindy Daniela Ocampo Gutiérrez
- Br. Oneyda Karina Areas Campos

A mi juicio, cumple con los requerimientos para proceder a la lectura y defensa de la tesis monográfica.

Dado en la ciudad de Managua a los 21 días del mes de enero del 2022.

Atentamente,

MSc. Jacni de los Ángeles Orozco Moreno  
Departamento de Tecnología Educativa  
Email: jorozco@unan.edu.ni

## Resumen

La presente investigación muestra un estudio comparativo de Estrategias de Aprendizaje utilizadas por docentes del Departamento de Informática Educativa en la asignatura de Informática Básica, bajo un enfoque por objetivos con los estudiantes del primer semestre, del primer año de la carrera de Informática Educativa del año 2017, y el Componente Curricular Programas Ofimáticos I, bajo un enfoque por competencias con los estudiantes en el primer semestre, del primer año de la carrera de Informática Educativa en el año 2021 de la UNAN-Managua, Modalidad en línea, en relación a esto se brinda respuestas a las siguientes interrogantes: ¿Qué estrategias usan los docentes?, ¿Qué semejanza y diferencia existen entre las estrategias? ¿Cuáles han creado mayor impacto en el aprendizaje significativo en los estudiantes?, cabe destacar que es una investigación no experimental mixta, a su vez descriptiva porque se analiza la manifestación de un fenómeno. Los instrumentos utilizados en la recolección de información fueron: Guión de entrevista y encuesta. Basados en la depuración, luego de aplicar los instrumentos se pudieron observar, como hechos relevantes; que las estrategias que más utilizan los docentes son: foros virtuales, búsqueda de información, creación de videos, manuales y guías de aprendizaje. También se puede identificar que los foros virtuales, trabajo en equipo, creación de vídeos y búsqueda, organización y compartimiento de la información: son las estrategias de aprendizaje que mejores resultados han tenido los docentes hacia el aprendizaje de los estudiantes.

# Índice

<b>1. Introducción</b> .....	<b>1</b>
<b>2. Antecedentes</b> .....	<b>2</b>
<b>3. Planteamiento del problema</b> .....	<b>5</b>
<b>4. Justificación</b> .....	<b>7</b>
<b>5. Objetivos</b> .....	<b>8</b>
<b>5.1. Objetivo general</b> .....	<b>8</b>
<b>5.2 Objetivos específicos</b> .....	<b>8</b>
<b>6. Fundamentación Teórica</b> .....	<b>9</b>
<b>6.1 . Enfoque Curricular</b> .....	<b>9</b>
<b>6.2. Metodologías de Aprendizaje</b> .....	<b>14</b>
<b>6.2.1. La Metodología</b> .....	<b>14</b>
<b>6.2.2. Metodología Inductiva</b> .....	<b>15</b>
<b>6.2.3. Diseño de las Estrategias de Aprendizaje</b> .....	<b>15</b>
<b>6.4. El Aprendizaje Virtual</b> .....	<b>16</b>
<b>6.4.1. Un aprendizaje Basado en Estrategias</b> .....	<b>16</b>
<b>6.4.2. Estrategias Centradas en la Individualización del Aprendizaje</b> .....	<b>17</b>
<b>6.4.3. Estrategias Centradas en el trabajo Colaborativo</b> .....	<b>17</b>
<b>6.5. Recursos Didácticos</b> .....	<b>18</b>
<b>6.6. Aprendizaje Significativo</b> .....	<b>18</b>
<b>6.6.1. Aprender Haciendo</b> .....	<b>19</b>
<b>6.6.2. Aprendizaje Colaborativo</b> .....	<b>20</b>
<b>6.7. Metas Cognitivas</b> .....	<b>20</b>
<b>6.7.1. El Autoaprendizaje</b> .....	<b>21</b>

6.7.2. Estrategia de Aprendizaje de Apoyo.....	22
6.7.3. Las Estrategias de Manejo de Recursos.....	23
6.7.4. Aprendizaje Motivacional.....	24
7.Preguntas de Investigación.....	29
8.Operacionalización de variables.....	30
9.Diseño Metodológico.....	33
a.Enfoque de Investigación.....	33
b.Tipo de Investigación.....	34
c.Población y muestra.....	34
d.Tamaño de la Población.....	35
e.Tamaño de la Muestra.....	35
Criterios de la muestra Criterios del estudiante:.....	36
Criterios del docente:.....	36
f. Métodos y técnicas de recolección de datos.....	37
i. Entrevista a docentes.....	37
ii. Encuesta.....	38
10. Análisis y Discusión de Resultados.....	39
10.1.Triangulación de Resultados.....	54
10.2. Matriz de Resultados.....	58
11. Conclusiones.....	69
12. Recomendaciones.....	70
13. Bibliografía.....	71
Anexos.....	72

## **Índice de Gráficas y Tablas.**

<b>Gráfica1. Estrategias de Aprendizaje, de la Asignatura Informática Básica. ....</b>	<b>41</b>
<b>Gráfica 2. Estrategias de Aprendizaje del Componente Curricular Programas Ofimáticos I.....</b>	<b>42</b>
<b>Tabla. Similitudes y Diferencias entre las Estrategias de Aprendizaje bajo un enfoque por Objetivo y bajo un enfoque por Competencias. ....</b>	<b>45</b>
<b>Gráfica 3. Impacto de Estrategias de Aprendizaje de la Asignatura Informática Básica. ....</b>	<b>47</b>
<b>Gráfica 4. Impacto del Rendimiento Académico en la Asignatura Informática Básica. ...</b>	<b>48</b>
<b>Gráfica 5. Impacto de Estrategias de Aprendizaje del Componente Curricular Programas Ofimáticos I. ....</b>	<b>50</b>
<b>Gráfica 6. Impacto del Rendimiento Académico del Componente Curricular Programas Ofimáticos I. ....</b>	<b>51</b>

## 1. Introducción

La educación es un proceso que facilita el aprendizaje mediante experiencias vividas a lo largo de toda una vida, donde las personas llegan a ser capaces de reflexionar y tomar sus propias decisiones, es un proceso mediante el cual, se adquieren conocimientos, valores y actitudes, hoy en día, la calidad de la educación es una de las expresiones más utilizadas actualmente, pues con la incorporación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), se ha impulsado la educación en línea, que cuenta con un peculiar modelo de aprendizaje, permite mejorar la calidad de la educación utilizando nuevas estrategias innovadoras y flexibles que permiten un aprendizaje más eficiente, significativo e interactivo.

Por lo tanto, el objetivo de estudio se centra en la comparación de estrategias de aprendizajes que se implementaron para el desarrollo de la asignatura de Informática Básica , bajo un enfoque por objetivos en los estudiantes de primer año, en el primer semestre de la carrera de Informática Educativa en 2017 en la UNAN-Managua en la Modalidad Virtual y el Componente Curricular Programas Ofimáticos I, bajo un enfoque curricular por competencias en los estudiantes de primer año, en el primer semestre de la carrera de Informática Educativa en el año 2021 en la UNAN Managua, con el fin de poder analizar y valorar el uso de estrategias que utilizaron los estudiantes en dicha asignatura y en las estrategias que utilizaron los estudiantes con el Componente Curricular Programas Ofimáticos I , cabe destacar que el aprendizaje se fortalece a través de la incorporación de estrategias didácticas innovadoras, y que favorecen al desarrollo profesional de los estudiantes.

Por consiguiente, consideramos importante esta investigación ya que los beneficiarios directos son los estudiantes de la carrera de Informática Educativa, que a través de distintas Estrategias de Aprendizaje pueden desarrollar habilidades y competencias de gran utilidad para su desarrollo profesional y colectivo, así mismo, se identifican los tipos de estrategias, y se sugieren recomendaciones para mejorar la aplicabilidad pedagógica de las mismas.



## 2. Antecedentes

Para elaborar esta investigación se han tomado en cuenta investigaciones donde se estudian los tipos de Estrategias de Aprendizaje que utilizan docentes en el proceso de aprendizaje, y de qué forma han impactado en los estudiantes de educación superior. Cabe mencionar que han sido ordenados por región iniciando a nivel internacional y finalizando a nivel local.

En la ciudad de México en la universidad de Nuevo León (2016) se llevó a cabo el estudio: “Modelo por objetivos vs Modelo por competencias. Un Análisis de las estrategias de Aprendizaje, en dicha investigación se pretendía saber si existía alguna diferencia significativa en ambos modelos de currículo que coexistían en la universidad, se tomaron estudiantes de las facultades con el modelo bajo objetivos y a estudiantes de las facultades con modelo bajo competencias, los resultados arrojaron que no existía mucha significancia en las estrategias de aprendizaje, las diferencias se dieron en la implementación de estrategias metacognitivas o de auto regulación del aprendizaje, Encontrándose que tanto en las estrategias de repetición, elaboración y organización las medias mayores las obtuvo el modelo por objetivos. Lo que representa que los alumnos del modelo por objetivos utilizan más estrategias de recirculación de la información, la cual produce aprendizajes memorísticos y superficiales acorde con Pozo (1990); así como también realizan con mayor frecuencia aquellas que colaboran en la jerarquización y agrupación de la información; además de utilizar más aquellas que, según Ausubel et al. (1983) llevan a la generación de aprendizajes significativos en el aula.

En trabajos investigativos que siguen esta misma línea, se encontró un estudio realizado en España por Meza, Torres y Lara (2017) que lleva por título “Estrategias de aprendizajes emergentes en la modalidad e-learning”. Esta investigación fue desarrollada en la Universidad Autónoma de México (UNAM), ubicada en México, D.F. Tiene por objetivo

sistematizar las estrategias de aprendizaje que vivencia el estudiante de la modalidad e-learning. Se encontró que dicha investigación utiliza un enfoque cualitativo, usando su plataforma virtual para realizar el trabajo de campo, se realiza la triangulación y discusión de resultados obteniendo los siguientes resultados: los estudiantes que adecuan las estrategias de aprendizaje en la modalidad virtual son capaces de autorregular ya adaptarse a situaciones emergentes. Es decir, el aprendizaje estará en dependencia de las habilidades de los estudiantes para adaptarse a las estrategias de aprendizaje e-learning como la metacognición motivación y concentración como elementos claves de la autorregulación.

El trabajo encamina a la investigación, sirviendo como guía de este estudio al proporcionar fuentes de consulta para explicar y entender mejor las estrategias de aprendizaje más usadas por los docentes debido a que tiene una fuerte relación con respecto al tema de investigación que se plantea en este documento.

En la ciudad de Managua también se llevó a cabo una investigación por parte de Madrigal y Olivas (2019) que tiene por título “Estrategias de aprendizaje implementadas durante el desarrollo de la asignatura de Informática Básica impartida en modalidad B-Learning del turno profesionalización de la Facultad de Educación e Idiomas, UNAN MANAGUA durante el I semestre 2019” que tiene por objetivo: Analizar las estrategias de aprendizaje implementadas durante el desarrollo de la asignatura de Informática Básica, impartida en modalidad B-Learning del turno profesionalización, de la Facultad de Educación e Idiomas, UNAN MANAGUA durante el I semestre 2019.

Por lo tanto, al realizar dicha investigación bajo un enfoque de investigación no experimental de corte transversal y de diseño descriptivo se obtuvieron los siguientes resultados, en la universidad Nacional Autónoma de Nicaragua UNAN-MANAGUA en el turno de profesionalización en la asignatura de Informática Básica de la Facultad de Educación e Idiomas en el I semestre del año 2019, Las estrategias de aprendizaje que se utilizaron durante

el proceso de la asignatura de Informática Básica en modalidad B-Learning del turno profesionalización fueron: Participación activa en foros para debates, clases prácticas, realización de cuestionarios en línea, pruebas individuales, trabajo colaborativo, controles de lecturas, envío de tareas, videos, mapas conceptuales usando herramientas ofimáticas, trabajos colaborativos utilizando Google drive, espacios para consultas y mensajerías. Las principales dificultades que se presentaron durante la implementación de las estrategias de aprendizaje utilizadas para el desarrollo de la asignatura de Informática Básica en modalidad B-Learning fueron: La falta de equipos computacionales, falta de acceso a internet, los estudiantes carecían de experiencias en cursos en línea, al usar la plataforma virtual, nunca habían usado una computadora, sin embargo, los estudiantes manifestaron la falta de comunicación, algunos docentes no les resolvían las dudas e inquietudes sobre las actividades asignadas en el aula virtual lo cual no obtenían ninguna respuesta por parte de ellos, dijeron que no eran comprensible con la falta de conocimiento tecnológico, perdida de usuario y contraseña sin esto no podían enviar tareas en tiempo estipulado, hubo dificultad en el tema de Excel y Driver. Estos son factores que incide en aprendizaje de los estudiantes, sin estos recursos no se puede obtener conocimientos ni competencias para el uso de la tecnología que sirve para el desarrollo profesional.

Con respecto a las investigaciones planteadas anteriormente, se llegó a la conclusión de que las tecnologías de la información y la comunicación junto con la modalidad de educación en línea, han brindado a la educación nuevas formas de llevar a cabo los procesos educativos, pero también lleva consigo nuevos desafíos para ambas partes que tienen que ser enfrentados apropiadamente para poder ser resueltos de manera que no comprometan el proceso de aprendizaje.

### **3. Planteamiento del problema**

Actualmente las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) son muy utilizadas en la modalidad Virtual, como apoyo al proceso de formación profesional en estudiantes, por ende el departamento de Tecnología Educativa de la UNAN-Managua consideró importante la implementación de este modelo en el año 2017, contribuyendo al uso de herramientas virtuales y promoviendo nuevas estrategias de aprendizaje, por consiguiente, es necesario conocer el impacto y la valoración de las estrategias que se utilizan para el aprendizaje de la asignatura de Informática Básica, impartida en Modalidad Virtual así como en el Componente Curricular Programas Ofimáticos I, diferenciando en el enfoque curricular en el cual fueron desarrolladas, lo cual, va a contribuir al desarrollo profesional en estudiantes de la carrera de Informática Educativa modalidad virtual.

Existen en la UNAN-Managua diferentes modalidades entre ellas está la modalidad Virtual que permite la superación de estudiar desde su hogar o ya sea desde su trabajo, dando oportunidades a estudiantes que por diversas situaciones tienen dificultades y no pueden asistir a clases presenciales por factor tiempo, salud u otras razones personales, por lo que se tiene la necesidad de que los cursos ofrecidos cumplan con las necesidades de los estudiantes y que las estrategias implementadas en cada curso sean atractivas, motivadoras y que promuevan un aprendizaje significativo.

Todo lo expuesto anteriormente se propone la siguiente interrogante de investigación.

¿Cuál es la diferencia o similitud entre las estrategias de aprendizaje utilizadas por los docentes de Informática Básica, bajo un enfoque por objetivos con los estudiantes del primer semestre, del primer año de la carrera de Informática Educativa del año 2017 de la UNAN Managua Modalidad en línea y las estrategias utilizadas por los docentes de Programas

Ofimáticos I, bajo un enfoque por competencias con los estudiantes en el primer semestre del primer año de la carrera de Informática Educativa en el año 2021 de la UNAN-Managua, Modalidad en línea?

#### **4. Justificación**

La tecnología es una herramienta indispensable en la Educación, existiendo retos impuestos a los profesionales en formación de la carrera Informática Educativa, los cuales, son asumidos teniendo como base, la formación académica recibida por docentes de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua). Es por ello, que uno de los conocimientos básicos que necesita un profesional en Informática educativa para dar respuesta a las necesidades del Centro para el cual labore en un futuro, son los conocimientos de la Asignatura Informática Educativa en la actualidad llamada Componente Curricular de Programas Ofimáticos I, cuyo fin es el manejo de manera avanzada de los programas del paquete office, siendo su aporte fundamental el de elevar la calidad del trabajo en el que se desempeñe. Con lo anterior, se evidencia la relevancia académica y social de realizar un Estudio Comparativo de las Estrategias de Aprendizaje utilizadas por los docentes de en la asignatura de Informática Básica y los docentes del Componente Curricular Programas Ofimáticos I, modalidad virtual de la carrera Informática Educativa, de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua), durante el primer semestre 2017 y el primer semestre del 2021, del primer año en ambos ciclos lectivos. A la vez, se aprecia el valor teórico de las variables de investigación y sus implicaciones prácticas en el ámbito educativo el cual, trasciende a la sociedad que demanda mayor competitividad impuesta por la evolución de las ciencias y la tecnología.

## 5. Objetivos

### 5.1. Objetivo general

- Comparar las Estrategias utilizadas por los docentes en la asignatura de Informática Básica, bajo un enfoque curricular por objetivos y en el Componente Curricular Programas Ofimáticos I, bajo un enfoque curricular por competencias, en el primer semestre, del primer año de la carrera de Informática Educativa de la UNAN-Managua, bajo la modalidad Virtual.

### 5.2 Objetivos específicos

- Identificar las Estrategias de Aprendizaje utilizadas por los docentes, en la asignatura “Informática básica” y en el Componente Curricular “Programa Ofimático I”, durante el primer semestre, de primer año del 2021 de la carrera “Informática Educativa” de la UNAN-Managua, bajo la modalidad virtual.
- Descubrir las semejanzas y diferencias entre las Estrategias de Aprendizaje utilizadas por los docentes, en la asignatura “Informática Básica” y en el Componente Curricular “Programa Ofimático I”, durante el primer semestre, de primer año del 2021 de la carrera “Informática Educativa” de la UNAN-Managua, bajo la modalidad virtual.
- Determinar las Estrategias de Aprendizaje que han tenido mayor impacto en el aprendizaje de los estudiantes, en la asignatura “Informática Básica” y en el Componente Curricular “Programa Ofimático I”, durante el primer semestre, de primer año del 2021 de la carrera “Informática Educativa” de la UNAN-Managua, bajo la modalidad virtual.

## **6. Fundamentación Teórica**

### **6.1. Enfoque Curricular.**

El curriculum abarca desde una visión restringida asociada a un programa estructurado de contenidos disciplinares, al conjunto de experiencias provistas principalmente por la escuela, hasta una visión más amplia que señala que el curriculum es construido por los sujetos en un contexto sociocultural determinado. Soto (2002) señala que el curriculum no es neutro y debe ser considerado a partir de la tríada profesor, contenido cultural y alumno, conforme a los tipos de hombre y sociedad deseados por la sociedad organizada, y de los enfoques teóricos y las correspondientes prácticas concordantes con ellos que orientan esa interrelación. Grundy (2011) señala que, el curriculum no es un concepto, sino una construcción cultural, por lo tanto, explica la forma de organizar un conjunto de prácticas educativas humanas. En este sentido, el currículum no es algo a priori, sino que responde al contexto social.

En esta misma línea, Ferrada (2011) comprende el curriculum como una construcción social que surge de las múltiples y diversas interacciones de los sujetos que componen una comunidad educativa contextualizada histórica y socialmente, sujeta tanto a relaciones de imposición, como también de diálogo, y en que los procesos de selección, transmisión y evaluación del conocimiento educativo que lo conforman, pueden constituir una instancia significativa para producir las transformaciones necesarias que conduzcan hacia una sociedad construida con la participación igualitaria de todos los sujetos que la componen. Las teorías curriculares constituyen “clasificaciones que sistematizan las distintas orientaciones teóricas presentes en el campo curricular, convirtiéndose en marcos ordenados de las concepciones sobre la realidad que abarcan, y pasan a ser formas, aunque sólo sean indirectas, de abordar los problemas prácticos de la educación” (Gimeno Sacristán, 2018, 44).



La perspectiva técnica del curriculum enfatiza las actividades que se desarrollan para transmitir contenidos ya definidos, y la forma en que serán evaluados. Así, la educación se comprende como la forma en que los estudiantes deben adquirir los conocimientos provenientes de la cultura elaborada. Bajo esta perspectiva encontramos los enfoques siguientes:

### **A. Enfoque Tradicional**

El enfoque tradicional se centra de manera principal en los contenidos y surge bajo la necesidad de conservar información del legado cultural. Así, este enfoque surge, en aquellas tribus antiguas que no tenían la posibilidad de escribir y la preservación de sus tradiciones se hacía a través de la tradición oral (Noguera, 2012). En este sentido, los grupos de personas se reunían en torno a la persona que mayor experiencia tenía en la tribu, quien les transmitía información específica de su cultura y sus prácticas sociales. Los demás memorizaban lo transmitido, de tal manera que se preservaba la información de su propia comunidad.

### **B. Enfoque Experiencial**

El enfoque experiencial no se centra en los contenidos, sino en el desarrollo de habilidades en los estudiantes. Se enmarca en una lógica de saber hacer, en la que la educación técnica cobra una importancia especial. Esta formación no se pregunta sobre el porqué de determinada acción, sino que la misma se aprende, desde el cómo con procesos de repetición constante. El aprendizaje no se da a partir de la reflexión o la memorización de información, sino en las prácticas repetitivas que permiten a cada sujeto volverse operario de determinada área. Este enfoque surge por una diferenciación de clases sociales, en la cual, unos deben aprender determinadas conductas diferentes a otros, a saber: Las ideas pedagógicas, se hacen manifiestas con la diferenciación social, ya que resulta una consecuencia del devenir histórico de la humanidad. Los enfoques experienciales pretenden oponerse al tradicional, para que los estudiantes no cumplan un rol pasivo. El enfoque experiencial pretende que los estudiantes tengan un rol activo de forma permanente, de tal

manera que aprendan haciendo y no solamente memorizando la información que les es transmitida.

### **C. Enfoque Actitudinal**

El enfoque actitudinal no se centra en contenidos ni en habilidades, sino que, al seguir su nombre, este se centra en actitudes. Así, para este enfoque lo fundamental es que, el estudiante se sienta pleno desde sus características personales (Barrio, 2013). La preocupación de quien diseña el currículo consiste en asegurar que los estudiantes tengan la posibilidad de sentirse reconocidos desde su diversidad, motivados a aprender, felices con ellos mismos y vean en el proceso de formación una significativa oportunidad para fortalecer su formación personal (Hansen, 2001; 2002). La educación se centra en procesos pedagógicos que trascienden las lógicas en torno a la información, para asegurar que el estudiante se sienta bien. Así, es un enfoque utilizado de manera generalizada en contextos en los que el objetivo educativo consiste en fortalecer los lazos de convivencia o atender poblaciones estudiantiles vulnerables (Freire, 1999). Este enfoque empodera a los estudiantes, los hace más seguros de sí mismos y les permite asumir retos bajo el convencimiento de que pueden alcanzar los retos que se planteen. Para materializar este enfoque no basta con tener solamente una formación en pedagogía, sino que se requiere una preparación transversal en temas de psicología y áreas análogas (Flórez, 2005).

### **D. Enfoque Conductual**

El enfoque conductual conjuga las habilidades con las actitudes, razón por la cual se debe desarrollar una serie de acciones técnicas específicas con estándares actitudinales como la eficiencia, eficacia, velocidad, etc. Así, este enfoque es útil para enseñar prácticas técnicas que requieren estándares de desempeño específicos desde la actitud (Zambrano, 2005). Para esto, adopta el principio del estímulo y la respuesta, en el cual, si quien aprende es estimulado, este responderá hacia el objetivo que se pretende alcanzar. El estímulo puede ser negativo o positivo, dependiendo del alcance que se le quiera dar al desempeño. Los

estímulos de este enfoque pueden ser grupales o individuales, al tiempo que constituyen motivaciones para actuar de manera significativa (Piña, 2010).

### **E. El Enfoque Cognitivo**

Busca formar estudiantes reflexivos, que no solo memoricen información, sino que cuestionen la misma desde su propia realidad (Gardner, 1994; Runge, 2012). Los profesores que empleen, este enfoque deben ser muy hábiles, para enseñar contenidos desde una perspectiva crítica y objetiva, de tal manera que la reflexión la pueda hacer cada estudiante desde su propia realidad (Beillerot, Blanchard y Mosconi, 1998); “si lo que deben perseguir los profesores es desarrollar la comprensión, desarrollar y refinar sus criterios de juicio y su alcance en su correspondiente materia, deben ser capaces y disponer de tiempo y de oportunidades para el desarrollo profesional” (Stenhouse, 1998, p. 141). El profesor debe enseñar los contenidos desde una perspectiva crítica, pero sin dar la respuesta del cuestionamiento al estudiante. Cada estudiante debe generar cuestionamientos desde sus propias vivencias, otorgándole sentido de utilidad al aprendizaje.

### **F. Enfoque de Aprendizaje Basado en Competencias (ABC)**

Este enfoque vincula de manera dinámica los contenidos, las habilidades y las actitudes, por lo cual se plantea actualmente como uno de los enfoques más completos para los procesos de formación; “una de las orientaciones del diseño curricular en la actualidad es su enfoque por competencias, como parte de las tendencias actuales de la educación superior y la vinculación universidad-sociedad” (Vidal y Pernas, 2007, p. 2). Así, se ha acuñado la expresión de que el proceso de formación se centra en el saber (contenidos), el saber hacer (habilidades) y el saber ser (actitudes). Para generar desempeños se deben tener en cuenta estos tres alcances del aprendizaje, de tal manera que sea posible formar de manera integral a quienes aprenden (González, 2006; Perrenoud, 2011) Si se describe este enfoque a través de un ejemplo gráfico, se puede considerar el caso en el cual a quien aprende se le pide, que consolide un trabajo de grado escrito. Para cumplir esta tarea de formación, requiere conocer

sobre qué tema va a escribir, debe tener habilidades de redacción y debe tener la actitud para escribirlo. Pero si el estudiante sabe el tema y tiene habilidades de redacción, no logrará cumplir su objetivo si le da pereza escribir el texto solicitado, es decir, si no tiene la actitud para escribirlo. O puede ser que, el estudiante tenga toda la motivación para escribir al tiempo que tiene formación en habilidades de redacción, pero si no sabe, sobre qué tema escribir estará inmerso en el síndrome de la hoja en blanco. Finalmente, puede que se tenga la actitud y se sepa el contenido sobre el que se escribirá, pero si no se cuenta con habilidades suficientes de redacción el escrito final no cumplirá con el objetivo pretendido. De esta manera, el enfoque de competencias contempla desde una perspectiva holística el desempeño de los estudiantes. Así, no basta con centrarse en uno solo de los tres elementos, sino que se deben vincular todos de manera dinámica. No obstante, es una tarea de difícil materialización dada, la falta de formación de quienes enseñan en este tema específico. Muchos contextos educativos plantean una formación por competencias, pero se evidencia que se trata de la materialización de otros enfoques. Por lo mismo, se hace fundamental trabajar por la reflexión de los diseños curriculares vinculando de forma dinámica los tres elementos exigidos por el Aprendizaje Basado en Competencias.

### **G. Enfoque Constructivista**

Toma como base todos los anteriores para generar creaciones sociales de conocimiento. Se debe considerar que “los estudios realizados sobre el constructivismo muestran una gran variedad de concepciones y aplicaciones del término, en los que se resalta la confusa determinación del objeto de estudio de la teoría constructivista” (Barreto, 2006, p. 12). Para este enfoque se deben tener en cuenta las competencias desde los contenidos, las habilidades y las actitudes para dotar de sentido de utilidad al proceso de formación. La relación de estos tres elementos exigirá, en un primer momento, reconocer que el estudiante tiene conocimientos valiosos sobre los debates que desarrolla de manera cotidiana, en las aulas de clase. Así, los estudiantes no son recipientes vacíos que esperan por información,

sino que tienen nociones de lo que será enseñado en el proceso de formación. Es posible que estas nociones sean correctas o incorrectas, pero en cualquier caso se tienen preconceptos sobre lo que se debatirá en cada una de las clases. Es labor de quien enseña, reconocer estos conocimientos previos para fortalecerlos o mejorarlos, de tal manera que no se reproduzca una y otra vez lo que ya se conoce o lo que está incorrectamente conceptualizado. A partir de ahí, el constructivismo reconoce como fundamental generar una validación social del conocimiento. Por lo mismo, el aprendizaje no solamente es personal, sino que es grupal, para que todos los actores puedan contribuir a la validación de lo que se aprende. Esta validación social permite que los procesos de aprendizaje se contextualicen para realidades concretas y se alcance el tercer elemento del constructivismo: la utilidad. Los procesos de aprendizaje deben tener utilidad desde y para realidades concretas, de tal manera que sea posible generar aprendizajes dinámicos de forma permanente.

## **6.2. Metodologías de Aprendizaje**

### **6.2.1. La Metodología**

Es un elemento esencial del proceso de formación, porque constituye la manera, la forma cómo se lleva a cabo la formación. La finalidad principal del escogimiento de una metodología adecuada, es que los estudiantes aprendan.

Según Ortiz (2015) afirma que:

*“A menudo, se confunden las técnicas con la metodología, pero hay que tomar en cuenta que ésta indica la forma en que se llevará a cabo el proceso de formación, mientras que las técnicas indican las herramientas que se usan durante dicho camino” (pág. 55).*

## **6.2.2. Metodología Inductiva**

De acuerdo con Prieto, Díaz, y Santiago (2014) afirman que:

*“Las metodologías de Aprendizaje inductivo consisten en pedir a los alumnos que hagan cosas (learning by doing) con los conocimientos antes de que se los expliquemos. Para ello les planteamos situaciones concretas, en las que deben encontrar por sí mismos una explicación, una respuesta, una solución. A partir de ese proceso de respuesta al reto, los alumnos perciben la necesidad de información, tratan de obtenerla por sus propios medios y llegan a la propuesta de soluciones, y también a su defensa en discusión pública. El objetivo es que a partir de situaciones concretas los alumnos realicen un proceso de inducción que le lleve a indagar y descubrir sobre principios, conceptos, teorías y leyes esenciales que queremos que aprendan” (pág.26).*

En conclusión, el aprendizaje inductivo es cualquier instrucción que empieza con un desafío cuya solución precisa, un conocimiento que no ha sido proporcionado previamente. En general, es sinónimo del aprendizaje basado en la indagación (Inquiry BL). Las distintas metodologías difieren en la naturaleza y el ámbito del desafío, así como en el tipo y nivel de dirección que reciben los estudiantes de sus instructores. Las metodologías inductivas más exitosas, ordenadas por la antigüedad de su origen, son la enseñanza por medio de estudio de casos, el proyecto, el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje por la indagación.

## **6.2.3. Diseño de las Estrategias de Aprendizaje**

Según Camacho y Lara (2015) afirman que:

*“Diferentes modalidades de aprendizaje; virtuales, presenciales y bimodales; es de interés abordar el diseño de las estrategias que permiten generar aprendizajes en el estudiante ya que son parte clave para el desarrollo de las competencias sobre todo*

*en un modelo de enseñanza basado en el aprendiente” (pág.9).*

Por lo que se entiende, como estrategia de aprendizaje, al conjunto de acciones o tareas que posibilitan al participante aprender de los contenidos, las mismas debenser planificadas por el docente.

El diseño de las estrategias debe enfocarse en el logro del aprendizaje y no como un medio para comprobarlo, generalmente, cuando se planifican las estrategias de un curso se hacen con el fin, de evaluar los contenidos presentados en los materiales y no en generar aprendizajes nuevos. Las estrategias de aprendizaje se aplican para aprender, adquirir o construir el conocimiento sobre una o varias temáticas mediante la puesta en práctica de los contenidos.

### **6.3. Estrategias de Aprendizaje**

Para Álvarez, González-Pienda, González-Castro y Núñez (2017), son guías intencionales de acción con las que se trata de poner en práctica las habilidades que establecen los objetivos del aprendizaje. A consideración del autor, en la definición debería hablarse de las “habilidades que demandan los objetivos del aprendizaje” antes que de “las habilidades que establecen los objetivos del aprendizaje”, dado que, quienes plantean el objetivo del aprendizaje pueden no haber explicado las habilidades que demanda ese objetivo, dicho autor considera pues, que las estrategias de aprendizaje son el medio por el cual, un objetivo tiende a convertirse más bien en una habilidad a desarrollar.

### **6.4. El Aprendizaje Virtual**

#### **6.4.1. Un aprendizaje Basado en Estrategias**

Según Fernández (2009) *“enfatisa que, en un entorno virtual de aprendizaje, los componentes que interactúan en el acto de aprendizaje son: el docente, el estudiante, el contenido o materia y el contexto del aprendizaje” (pág.9).*

Dicho lo anterior, todos estos elementos, en conjunto, conforman las estrategias didácticas que se componen en dos grandes grupos. Las estrategias de aprendizaje que consisten en un procedimiento o conjunto de pasos o habilidades que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas. No obstante, las que nos interesan con especial atención son las estrategias de enseñanza, que son todas aquellas ayudas planteadas por el docente, que se proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información.

#### **6.4.2. Estrategias Centradas en la Individualización del Aprendizaje.**

Teniendo en cuenta a Fernández (2009) se refiere:

*“A la utilización de técnicas que se adaptan a las necesidades e intereses del estudiante. Las herramientas que brinda el entorno permiten que se eleve la autonomía, el control del ritmo de enseñanza y las secuencias que marcan el aprendizaje del estudiante” (pág. 5).*

Estrategias para el aprendizaje en grupo, centradas en la presentación de información y la colaboración: Parte de la construcción de conocimiento grupal a partir de información suministrada. Intervienen dos roles: el del expositor que puede ser el docente, un experto o un estudiante y; el grupo receptor de la información. Este último tendrá la responsabilidad de realizar actividades en forma individual que después compartirá al grupo en forma de resultados.

#### **6.4.3. Estrategias Centradas en el trabajo Colaborativo**

Según Fernández (2009) afirma que:

*“Se basa en la construcción de conocimiento en forma grupal empleando estructuras de comunicación de colaboración. Los resultados serán siempre*



*compartidos por el grupo, donde es fundamental la participación activa de todos los miembros de forma cooperativa y abierta hacia el intercambio de ideas del grupo”* (pág.11).

## **6.5. Recursos Didácticos**

Según Cárdenas, Gómez, y Tijerina (2015) afirman que:

*“Ha utilizado términos como medios auxiliares, recursos didácticos, medios audiovisuales, ayudas didácticas, materiales, nuevas tecnologías, entre otros. Y manifiesta que, para concebir a los medios con un fin didáctico o como elementos curriculares, deben funcionar dentro de un contexto educativo en relación directa y estrecha con otros componentes”* (pág.192).

Dicho de otra manera, sus funciones están en proporcionar información, guiar los aprendizajes, ejercitar habilidades, motivar, evaluar, proporcionar simulaciones y proporcionar entornos para la expresión.

El mismo autor los clasifica de acuerdo, con la plataforma tecnológica como materiales convencionales, medios audiovisuales y nuevas tecnologías; y de acuerdo con su funcionalidad, los utilizados para presentar la información y guiar la atención de los aprendizajes; organizar la información, relacionarla, crear conocimiento y desarrollar habilidades.

## **6.6. Aprendizaje Significativo**

Constituye, una forma de aprendizaje consistente en activar experiencias y conocimientos previos, con los que se relaciona e integra el nuevo conocimiento, en un proceso que implica atribución de significado o comprensión de conceptos. El aprendiz, puede mostrar el resultado de este tipo de aprendizaje con las mismas palabras, con otras expresiones verbales, con acciones gráficas, con operaciones de discriminación, solución de problemas.

Desde la posición de Coll y Engel (2018) plantean que:

*“De acuerdo con la visión constructivista y sociocultural del aprendizaje y de la enseñanza adoptada en estos trabajos, el aprendizaje escolar se entiende como el proceso de construcción de significados y de atribución de sentido que llevan a cabo los alumnos sobre un conjunto de saberes culturales incorporados al currículo escolar como contenidos de aprendizaje. Se entiende, además, que este proceso se produce en buena medida gracias a la labor mediadora y el apoyo del profesor, que tiene la responsabilidad de promoverlo, orientarlo y guiarlo en la dirección de los significados culturalmente construidos y aceptados” (pág. 37).*

### **6.6.1. Aprender Haciendo**

Teniendo en cuenta a Torre y Vidal (2017) plantean que:

*“Es una metodología de aprendizaje de raíz constructivista que se basa en los estudios de Roger C. Schank (1999). Este modelo está orientado a la resolución de problemas y a la integración de los conocimientos en situaciones reales. Schank dice que la gente no aprende leyendo o escuchando, sino que se lo aprende haciendo (learning by Doing). Los problemas deben ser motivadores para los alumnos. Lo primero es definir el objetivo de la actividad y posteriormente desarrollar una historia que justifique la necesidad de cumplir la misión” (pág. 15).*

Finalmente, el aprendizaje puede definirse como un cambio o un incremento en las ideas o material cognitivo, en los conocimientos y representaciones mentales duraderos y con repercusión en la práctica operativa o potencial, y eventualmente en la conducta, que se produce como consecuencia de la experiencia del aprendizaje, de su madurez o de la interacción con el entorno social, de información y de medios.

## **6.6.2. Aprendizaje Colaborativo**

*“Aprendizaje colaborativo es una tendencia al alza en la que los alumnos de primaria aprenden a gestionar sus tareas de manera cooperativa, reduciendo así la carga y autoridad que recaía exclusivamente en la figura del docente” (Lucero, 2016, pág.25).*

En la actualidad, el mundo laboral y profesional exige, cada vez más el trabajo y dinámicas de equipo, grupos de trabajo y estructuras más horizontales que jerárquicas. De esta manera, en las escuelas hace años, que se está enfatizando los valores del aprendizaje colaborativo para asegurar, entre otros muchos fines, que las futuras generaciones estén preparadas para el nuevo mercado laboral. El aprendizaje colaborativo parte de un modelo de enseñanza que se aplica en las aulas desde hace prácticamente una década, y consiste básicamente en el desarrollo cognitivo de los alumnos que comprenden las edades de 7 a 15 años haciendo de este aprendizaje un desarrollo gradual de interacción entre las personas.

El mundo laboral actual, valora el trabajo en equipo y la colaboración entre trabajadores. Las empresas actuales son cada vez, más horizontales y menos jerárquicas, permitiendo el surgimiento de líderes en las empresas y por tanto trasladando la responsabilidad desde los jefes hacia los propios empleados, haciendo que esta sea compartida.

El modelo de aprendizaje colaborativo, resulta ideal para formar a los profesionales que requiere el mundo laboral actual. Esta es una de sus principales ventajas, pero no la única.

## **6.7. Metas Cognitivas**

*“Es un macro proceso, de orden superior, caracterizado por un alto nivel de conciencia y de control voluntario, cuya finalidad es gestionar otros procesos cognitivos más simples y elementales” (Valle, Cabanach, y Rodríguez, 2006, pág.14).*

Es una manera de aprender a razonar sobre el propio razonamiento, aplicación del

pensamiento al acto de pensar, aprender a aprender, es mejorar las actividades y las tareas intelectuales que uno lleva a cabo, usando la reflexión para orientarlas y asegurarse una buena ejecución.

La metacognición es la capacidad de autorregular el propio aprendizaje, es decir, de planificar qué estrategias se han de utilizar en cada situación, aplicarlas, controlar el proceso, evaluarlo para detectar posibles fallos, y como consecuencia transferir todo ello a una nueva actuación.

Estrategias metacognitivas, en cuanto, al conocimiento meta cognitivo o estratégico, Señalan que, puede referirse a la persona (conocimiento que tiene sobre lo que sabe, así como, de sus propias capacidades y de las personas con los que se relacionará mientras aprende), a la tarea (conocimiento de las características y dificultades específicas de una tarea o actividad, así como de las estrategias para llevarla a cabo) y al contexto (variables del entorno, su naturaleza, posibilidades y limitaciones).

Las estrategias metacognitivas se convierten en herramientas vitales, que nos permiten aprender a aprender, a la vez, nos permiten comprender y desarrollar eficiente y conscientemente las tareas que nos permiten aprender cosas nuevas y usar nuestros conocimientos para resolver problemas. Permiten tomar conciencia del proceso de comprensión y ser capaz de monitorearlo a través de la reflexión sobre los diferentes momentos de la comprensión lectora.

### **6.7.1. El Autoaprendizaje**

*“El autoaprendizaje es la forma de aprender por uno mismo. Se trata de un proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, que la persona realiza por su cuenta ya sea mediante el estudio o la experiencia” (Campos y Rodríguez, 2009, pág.5).*

El autoaprendizaje suele comenzar como un juego, aunque con el tiempo se descubre que lo que se ha aprendido es útil y valioso. Las personas que logran aprender por sí mismas

son conocidas como autodidactas.

Es importante destacar, que el autoaprendizaje no se da, sólo en los seres humanos, sino, que los mamíferos y otros animales también tienen la capacidad de aprender nuevas habilidades de esta forma. Para que las personas apuesten por llevar a cabo, esa forma de aprender y para que consigan el éxito de la misma es importante resaltar, que necesitan que tengan que llevarse a cabo tres elementos.

Entre las ventajas del autoaprendizaje, se destaca que esta modalidad fomenta la curiosidad y la autodisciplina, suele ser más entretenido que el aprendizaje formal, ayuda a formar la personalidad y es más constructivo (los autodidactas, al compartir información, intercambian los roles de profesor y alumno). Los críticos del autoaprendizaje, consideran que no todas las personas desarrollan las herramientas necesarias para juzgar si la información que obtienen es fiable u objetiva. Por lo tanto, consideran que el aprendizaje siempre debe realizarse guiado a través de ciertos niveles. Por otra parte, el autodidacta suele no tener un reconocimiento social, a diferencia de aquellos que obtienen un título oficial.

### **6.7.2. Estrategia de Aprendizaje de Apoyo**

*“Incluyen entre otras a las estrategias de apoyo que se refiere a aquellas que sirven de apoyo para el logro de los aprendizajes, es decir no contribuyen directamente, pero crean las condiciones y el ambiente necesario para el logro de los objetivos” (Díaz y Hernández, 1999, pág. 13).*

Para lograr la motivación de un estudiante para aprender, debe tener cubiertas sus necesidades básicas, una aplicación en el aula de la motivación puede ser la motivación intrínseca o la relacionada con la tarea misma donde el estudiante experimenta, aumenta su competencia haciendo algo que le guste hacer y se siente atraído por la tarea misma.

Las estrategias de apoyo permiten al estudiante exponerse a la asignatura que estudian y

practicarla, “conversar” la asignatura, explicarse y explicar, intercambiar ideas. Estrategia de aprendizaje, Descripción, Cooperación, Trabajar con uno o más compañeros para obtener retroalimentación, aclarar dudas, preguntar o discutir significados con los compañeros o con el profesor. Logro Querer ser premiado por su desempeño. Obtener la mejor nota. Querer ser reconocido como el mejor en algún aspecto.

Durante el desarrollo de las clases y en el proceso de formación, transmisión y adquisición del conocimiento, el docente debe implementar tácticas que conlleven al alumno a aprender a aprender, con un objetivo general, que nos muestre los diferentes impactos de la utilización de estrategias de enseñanza y de aprendizaje en el aula de clase, y que propicien en los individuos habilidades como aprender a pensar, aprender a aprender y aprender a hacer dentro de y fuera de un contexto.

### **6.7.3. Las Estrategias de Manejo de Recursos**

Son una serie de estrategias de apoyo que incluyen diferentes tipos de recursos que contribuyen a que la resolución de la tarea se lleve a buen término.

Tienen como finalidad, sensibilizar al estudiante con lo que va a aprender; y esta sensibilización hacia el aprendizaje integra tres ámbitos: la motivación, las actitudes y el afecto. La importancia de los componentes afectivo-motivacionales en la conducta estratégica es puesta de manifiesta por la mayor parte de los autores que trabajan en este campo. Todos coinciden en manifestar que los motivos, intenciones y metas de los estudiantes determinan en gran medida las estrategias específicas que utilizan en tareas de aprendizaje particulares. Por eso, entienden que la motivación es un componente necesario de la conducta estratégica y un requisito previo para utilizar estrategias.

Todo esto indica, que los estudiantes suelen disponer de una serie de estrategias para mejorar el aprendizaje, aunque la puesta en marcha de éstas depende, entre otros factores, de las metas que persigue el alumno, referidas tanto al tipo de metas académicas (p. ej.,

metas de aprendizaje-metas de rendimiento) como a los propósitos e intenciones que guían su conducta ante una tarea de aprendizaje en particular.

De este modo, parece que no es suficiente con disponer de las estrategias de aprendizaje adecuadas; es necesario también saber cómo, cuándo y porqué utilizarlas, controlar su mayor o menor eficacia, así como modificarlas en función de las demandas de la tarea. Estos procesos son apoyados por creencias motivacionales apropiadas y por una tendencia general a pensar estratégicamente. Por consiguiente, cuando se aborda el tema de las estrategias de aprendizaje no puede quedar sólo reducido al análisis y puesta en marcha de determinados recursos cognitivos que favorecen el aprendizaje.

#### **6.7.4. Aprendizaje Motivacional**

*“El aprendizaje real en la clase depende de la habilidad del profesor para mantener y mejorar la motivación que traían los estudiantes al comienzo del curso” (Martín y Kempa, 2010, pág.15).*

La mayor parte de los alumnos, tienen años de experiencia en clases en las que se les ha obligado a estar sentados, callados, escuchando. Para ellos, el profesor era la fuente del conocimiento, de manera que el aprendizaje era algo, que se inyectaba mágicamente en algún momento sin la participación de su conciencia.

La realidad indica, que lo importante no es la enseñanza, sino lo que los alumnos aprenden. La calidad del aprendizaje está relacionada directamente, aunque no de manera exclusiva, con la calidad de la enseñanza. Una de las mejores maneras de mejorar el aprendizaje es mejorar la enseñanza.

El aprendizaje real en la clase depende de la habilidad del profesor para mantener y mejorar la motivación que traían los estudiantes al comienzo del curso. Sea cual sea el nivel de motivación que traen los estudiantes, será cambiado, a mejor o a peor, por lo que ocurra en el aula. Pero no hay una fórmula mágica para motivarles. Muchos factores afectan a la

motivación de un estudiante dado para el trabajo y el aprendizaje como por ejemplo el interés en la materia, la percepción de su utilidad, la paciencia del alumno. Y no todos los estudiantes vienen motivados de igual manera. Y lo que sí está claro es que los estudiantes motivados son más receptivos y aprenden más, que la motivación tiene una influencia importantísima en el aprendizaje. Lo que sí parece ser cierto es que la mayoría de los estudiantes responden de una manera positiva a una asignatura bien organizada, enseñada por un profesor entusiasta que tiene un interés destacado en los estudiantes y en lo que aprenden. Si queremos que aprendan, debemos crear condiciones que promuevan la motivación.

### **6.8. Impacto de las Estrategias de Aprendizaje Utilizada por los Docentes.**

Reconocemos, como ya se mencionó anteriormente, que la educación debe abocarse al desarrollo de la inteligencia y no a la simple transmisión de la información. Para ello, exige un cambio en los planes curriculares en donde, las estrategias de aprendizaje deben ocupar, un lugar de privilegio. Pero a su vez, dichas estrategias requieren de una enseñanza intencionada, de ahí la necesidad de diseñar y emplear procedimientos que faciliten su adquisición, nos referimos a las estrategias de aprendizaje. Por tanto, tal cambio debe darse, también, a nivel de los procesos instruccionales. Son estos últimos los que constituirán, las herramientas básicas de trabajo de los docentes para la consecución de su objetivo principal: el desarrollo intelectual del educando.

Ahora bien, las estrategias de enseñanza se definen como recursos o procedimientos utilizados por los que tienen a su cargo la enseñanza con el fin, de promover aprendizajes significativos (Mayer, 2014; Shuell, 2018; West, Farmer & Wolf, 2011, citados por Díaz & Hernández, 2019). Es decir, se proporcionan "ayudas" al aprendiz, con la intención de facilitar un procesamiento más profundo de la información nueva. Son planeadas por el docente, el planificador, el diseñador de materiales o el programador de software educativo, por lo que constituyen estrategias de enseñanza (Díaz & Hernández, 2019).



Son diversas las estrategias que han demostrado, en investigaciones, su efectividad al ser empleadas como apoyo tanto en textos académicos como en la dinámica de enseñanza ocurrida en clase. Según los procesos cognitivos que incitan para promover aprendizajes, éstas se pueden organizar de la siguiente manera según su impacto en la educación de los estudiantes (Díaz & Hernández, 2019):

Estrategias para activar o crear conocimientos previos y para establecer expectativas adecuadas en los alumnos. La activación del conocimiento previo cumple una doble función, por un lado, permite conocer lo que saben sus alumnos y, por otro, permite utilizar dicho conocimiento como base para promover nuevos aprendizajes. Así mismo, el esclarecer las intenciones educativas u objetivos desarrolla las expectativas adecuadas sobre el curso, así como da sentido y/o valor funcional a los aprendizajes involucrados en el curso. Este grupo de estrategias se recomienda utilizarlas al inicio de la clase y entre ellas destacan: las pre interrogantes, la actividad generadora de información previa (por ejemplo: lluvia de ideas), la enunciación de objetivos, entre otros.

**Estrategias para orientar la atención de los alumnos.** Sirven para focalizar y mantener la atención de los aprendices durante un discurso o texto. Se deben emplear de manera continua durante el desarrollo de la clase, instruyendo a los alumnos sobre qué puntos, conceptos o ideas deben centrar sus procesos de atención, codificación y aprendizaje. Entre estas se pueden incluir: las preguntas insertadas, el uso de pistas o claves para explorar la estructura del discurso y el uso de ilustraciones.

**Estrategias para organizar la información que se ha de aprender.** Proporciona una organización adecuada de los datos del material (conexiones internas) que se ha, de aprender al representarla en forma gráfica o escrita, mejorando su significatividad lógica y, por ende, el aprendizaje significativo. Este grupo de estrategias se pueden emplear en los distintos momentos de la enseñanza. Destacan: las representaciones viso espaciales, como los mapas

o redes semánticas, y las representaciones lingüísticas, como los resúmenes o cuadros sinópticos.

**Estrategias para promover el enlace entre los conocimientos previos y la nueva información que se ha de aprender, a lo que se le conoce con el nombre de conexiones externas.** Este proceso de integración asegura una mayor significatividad de los aprendizajes logrados. Se recomienda usarlas antes o durante la instrucción. Se encuentran aquellas de inspiración ausbeliana como lo son los organizadores previos (comparativos y expositivos) y las analogías.

Unas últimas consideraciones respecto a las estrategias de enseñanza es que pueden utilizarse individual o simultáneamente según considere necesario el profesor. Así mismo, su impacto dependerá del contenido de la clase o material a aprender, de las tareas que deberán realizar, de las actividades didácticas efectuadas y de las características de los estudiantes.

#### **6.9. Comparación de las Estrategias de Aprendizaje de acuerdo a su Enfoque Curricular.**

En este apartado, se resalta la pertinencia de que el alumno universitario utilice estrategias de aprendizaje con la finalidad de ajustar su comportamiento a las exigencias de las tareas encomendadas y a las circunstancias en que se produce (UANL, 2008). Con tal finalidad, coexisten dos modelos educativos: el modelo por objetivos y el modelo por competencias; sustentados en el conductismo y el constructivismo, respectivamente. Por lo que ha surgido, el interés por comparar ambos modelos educativos en relación a las estrategias de aprendizaje que utilizan los estudiantes que los pudieran llevar a aprender a aprender. Para de este modo, tener Organizado por: información confiable sobre en cuál modelo educativo el alumno tiene mayor control del proceso constructor de su conocimiento.

COMPARACIÓN ENTRE ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE POR OBJETIVOS Y COMPETENCIAS	
OBJETIVOS	COMPETENCIAS
Son intenciones y/o propósitos concretos.	Hacen referencia al perfil académico- profesional
Orientan la planificación.	Tienen un rango de generalidad, más allá de la planificación.
Orientan la actividad encaminada a lograr metas.	Delimitan el tipo de estudiante que se desea formar.
Definen lo que se va a conseguir al final del proceso formativo en la materia.	Se sitúan en el límite entre el final de la formación académica y social
Sirven para seleccionar contenidos y actividades.	Engloban todas las dimensiones de la persona. tratan de formar ciudadanos críticos y estudiantes competentes.
Hacen referencia al contenido de una materia o asignatura.	Pueden desarrollarse en materias distintas (Transversalidad).
Se marcan de manera diferenciada: objetivos de conocimiento, procedimentales, actitudinales.	Pueden englobar objetivos de distintos contenidos (conocimientos, habilidades, actitudes, valores).
Un programa basado en los contenidos de cada materia suele ser trabajado por cada profesor.	Un programa basado en competencias puede y debe ser trabajado conjuntamente por varios profesores desde distintas materias y áreas.
Hay que atenerse al currículum basado en las materias que constituyen la carrera.	Supera el currículum basado en materias (más fragmentado) y tiende a una mayor interrelación e interdisciplinariedad.
Se enfatiza la enseñanza de la materia, de su conocimiento y comprensión, siendo el profesor, principalmente informador.	El profesorado pasa a ser organizador y facilitador del aprendizaje.

<p>El contenido mismo es lo realmente importante y destacable junto con las habilidades intelectuales del alumno para su comprensión. El profesor ha, de medir resultados en función de los objetivos e informar sobre su nivel de logro.</p>	<p>El profesorado se convierte, según el término utilizado por los anglosajones, en “coach”, que ayuda, entrena, asesora y supervisa a cada estudiante en su aprendizaje, respetando su estilo de aprendizaje y basándose en sus previos.</p>
<p>La consideración del buen profesor en el modelo centrado en objetivos está muy relacionada con la capacidad de explicarse con claridad y de hacerse entender por los alumnos.</p>	<p>Requiere una actitud distinta de los estudiantes con una mayor implicación y compromiso y una mayor responsabilidad en su propio aprendizaje, que se fundamenta en su mayor autonomía.</p>

## **7. Preguntas de Investigación.**

1) ¿Qué Estrategias de Aprendizaje utilizan los docentes en la asignatura de Informática Básica y en el Componente Curricular Programas Ofimáticos I, bajo la modalidad virtual de la carrera Informática Educativa, de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua) durante el primer semestre del primer año 2021?

2) ¿Cuáles son las semejanzas y diferencias que existen entre las Estrategias de Aprendizaje utilizadas por los docentes, en la asignatura de Informática Básica y en el Componente Curricular Programas Ofimáticos I, bajo la modalidad virtual de la carrera Informática Educativa, de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua) durante el primer semestre del primer año 2021?

3) ¿Cuáles Estrategias de Aprendizaje empleadas por los docentes tuvieron mayor impacto en el aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Informática Básica y en el Componente Curricular Programas Ofimáticos I, bajo la modalidad virtual de la carrera Informática Educativa, de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua) durante el primer semestre del primer año 2021?

## 8. Operacionalización de variables.

OBJETIVO ESPECIFICO	PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	VARIABLE	DIMENSIÓN	INSTRUMENTOS	FUENTE
<p><b>Identificar las Estrategias de Aprendizaje utilizadas por los docentes, en el componente curricular “Informática básica y en el componente curricular “Programa Ofimático I”, durante el primer semestre del primer año del 2021, de la carrera “Informática Educativa” de la UNAN-Managua, bajo la modalidad virtual.</b></p>	<p>¿Qué Estrategias de Aprendizaje utilizan los docentes en la asignatura de Informática Básica y en el Componente Curricular Programas Ofimáticos I, bajo la modalidad virtual en la carrera de Informática Educativa, de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua) durante el primer semestre del primer año 2021?</p>	<p>Estrategias de Aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enfoque Curricular.</li> <li>• Diseño de Estrategias de Aprendizaje.</li> <li>• Metodología de Aprendizaje</li> </ul>	<p>Entrevista.  Encuesta</p>	<p>Docentes  Estudiantes</p>

OBJETIVO ESPECIFICO	PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	VARIABLE	DIMENSIÓN	INSTRUMENTOS	FUENTE
<p><b>Descubrir las semejanzas y diferencias entre las Estrategias de Aprendizaje utilizadas por los docentes, en la asignatura “Informática Básica” y en el componente curricular “Programa Ofimático I”, durante el primer semestre de primer año del 2021, de la carrera “Informática Educativa” de la UNAN-Managua, bajo la modalidad virtual.</b></p>	<p>¿Cuáles son las semejanzas y diferencias que existen entre las Estrategias de Aprendizaje utilizadas por los docentes en la asignatura de Informática Básica y el Componente Curricular Programas Ofimáticos I, bajo la modalidad virtual de la carrera Informática Educativa, de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua) durante el primer semestre del primer año 2021?</p>	<p>Estrategias de Aprendizaje</p>	<p>Comparación de las estrategias de Aprendizaje de acuerdo al enfoque curricular.</p>	<p>Entrevista. Encuesta</p>	<p>Docentes Estudiantes</p>

OBJETIVO ESPECIFICO	PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	VARIABLE	DIMENSIÓN	INSTRUMENTOS	FUENTE
<p><b>Determinar las Estrategias de Aprendizaje que han tenido mayor impacto en el aprendizaje de los estudiantes, en la asignatura “Informática Básica” y en el componente curricular “Programa Ofimático I”, durante el primer semestre de primer año del 2021, de la carrera “Informática Educativa” de la UNAN-Managua, bajo la modalidad virtual.</b></p>	<p>¿Cuáles Estrategias de Aprendizaje empleadas por los docentes tuvieron mayor impacto en el aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Informática básica, y en el componente curricular programas ofimáticos I bajo la modalidad virtual de la carrera de Informática Educativa, de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua) durante el primer ¿Semestre del primer año 2021?</p>	<p>Estrategias de aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Impacto de las semejanzas de estrategias de aprendizaje utilizadas por los docentes</li> </ul>	<p>Entrevista. Encuesta</p>	<p>Docentes Estudiantes</p>



## **9. Diseño Metodológico.**

En este apartado, se define los métodos que se van a utilizar para la recolección de Datos y Análisis de variables, con el fin, de encontrar las respuestas a las preguntas de investigación, lo cual, es necesario su creación para la recolección de información, y definir el tipo de estudio de investigación.

### **a. Enfoque de Investigación.**

El diseño de la Investigación es de enfoque mixto, debido a que se utilizarán técnicas de recolección de datos, con enfoque cualitativo permitiendo la interacción en dicho momento con los sujetos a través de los instrumentos de recolección de datos, de la misma manera tendrá elementos del enfoque cuantitativo, ya que, se aplicarán instrumentos diagnósticos técnicos en la que se plantearán una serie de ítems de tipo numéricos a través de un estudio estadístico. Hernández (2018), define que: "En los métodos mixtos se combinan al menos un componente cuantitativo y uno cualitativo en un estudio o proyecto de investigación" (p.3)

De la misma manera, Muñoz (2013), en su investigación llama los métodos mixtos como estudios que reúnen métodos provenientes de diferentes modelos de investigación, logrando recopilar información tanto o más que los enfoques por métodos separados.

## **b. Tipo de Investigación**

Según Hernández, Fernández y Baptista (2010), afirman que, un diseño de una investigación se encuentra en dos tipos. La experimental es aquella que se realiza sin manipular deliberadamente las variables, se basa fundamentalmente en la observación de fenómenos tal y como se dan en su contexto natural para analizarlos con posterioridad.

La investigación no experimental es también conocida como investigación ExPost Facto, término que proviene del latín y significa después de ocurridos los hechos; esta posee tres tipos que son: transversales, longitudinales y manipulables. Las transversales se caracterizan porque la recolección de datos se da en único momento definido.

El tipo de estudio de la investigación es **no experimental**, debido a que se basa en la observación de fenómeno tal y como, es decir en un estado natural sin hacer ninguna manipulación de las variables o de ambiente donde se desarrolla dicha actividad, los fenómenos se observan durante la aplicación de los instrumentos y de corte transversal, esto debido a que la aplicación de instrumentos se efectúa en un único y finito momento. Se aplica el diseño descriptivo, porque se tiene como objetivo describir cada una de las variables e indicadores de investigación.

## **c. Población y muestra**

Según Ventura (2017), define la población como un conjunto de elementos que contienen ciertas características que se pretenden estudiar. Por esa razón, entre la población y la muestra existe un carácter inductivo (de lo particular a lo general), esperando que la parte observada (en este caso la muestra) sea representativa de la realidad (entiéndase aquí a la población). Igualmente, para Pacheco, González y González (2019), definen población como

un conjunto de seres finito o infinito de elemento con características comunes que poseen un total de individuos a quienes se refiere una investigación, es decir, son elemento que se estudian el cual se delimitan conforme a problemas y objetivos de estudios.

#### **d. Tamaño de la Población**

El Universo de la investigación de la UNAN-Managua, está conformado por estudiantes de la carrera de Informática Educativa en modalidad virtual. Mientras tanto que la población en estudio está conformada por 26 estudiantes que cursaron la asignatura de Informática Básica, estudiantes que cursaron Programas ofimáticos I y 2 docentes del departamento de Tecnología Educativa que impartieron dichas clases.

#### **e. Tamaño de la Muestra**

La muestra se tomó de la población en estudio, en este caso los estudiantes que cursaron en sus determinados semestres dichas clases. Cabe mencionar que no se utilizó ninguna fórmula para calcular la muestra, puesto que tomamos toda la población en estudio, en este caso el total es de 26 estudiantes divididos de la siguiente manera; 14 estudiantes de la asignatura de Informática Básica y 12 estudiantes que cursaron Programas ofimáticos I en la modalidad virtual y los 2 docentes que impartieron dichos cursos.

## **Criterios de la muestra**

### **Criterios del estudiante:**

- ✓ Ser estudiante activo de la carrera de Informática Educativa Modalidad en línea.
- ✓ Que hayan cursado la asignatura de Informática Básica, en la Modalidad virtual.
- ✓ Que hayan cursado el Componente Curricular Programas Ofimáticos I
- ✓ Tener disponibilidad de contestar dichos Instrumentos.

### **Criterios del docente:**

- ✓ Ser docente activo y que este impartiendo y haya impartido los cursos antes mencionados.
- ✓ Tener disposición en participar para contestar dichas entrevistas

El muestreo por conveniencia es uno de los más comunes, debido a que el investigador selecciona su muestra según su conveniencia, tomando en cuenta las características que presentan cierto grupo de sujetos para tomar ventaja de ellos, básicamente es un método donde la selección es intencionada, pero siempre tomando en cuenta que estos sean de utilidad para la investigación, es por eso que debe de observar a la muestra que provee información útil para responder preguntas e hipótesis al momento de seleccionarla.

Por lo tanto, se ha definido que el muestreo de la investigación es por conveniencia, porque se tomó a los sujetos más fácil y accesibles para la recolección de datos y de tipo No Probabilística, ya que fueron seleccionados en función a su accesibilidad y a criterio personal e intencional del investigador.

## **f. Métodos y técnicas de recolección de datos**

Las técnicas a utilizar para la recolección de datos son: entrevista a docentes y encuestas a los estudiantes, cada instrumento se redactó con base a las variables de investigación.

Una vez elaborada la tabla de variables, se realizaron preguntas para los instrumentos de investigación, para que esta ayude a recolectar la información necesaria, diseñando un formato donde se contesta las variables de estudio, el indicador, la pregunta y el instrumento al que pertenecen. Para la formulación de cada pregunta tomaremos en cuenta, la fuente de información o las características del participante al que se le aplicará los instrumentos de recolección de datos.

Para la construcción de los instrumentos de investigación, primero se procedió analizar de quienes se podía extraer información necesaria para el estudio, elaborando guías de preguntas, indicador de logro, fuentes que puedan brindar la información y así mismo, reflejar el tipo de instrumentos, a continuación, se detallan una de ellas:

### **i. Entrevista a docentes**

La Entrevista está conformada por una serie de preguntas. Tiene como finalidad conocer las estrategias de aprendizaje que emplearon los docentes en la asignatura de Informática Básica y las que emplean en la actualidad en el Componente Curricular Programas Ofimáticos I, en la modalidad virtual.

El instrumento contempla el nombre de la Universidad, Recinto, Facultad, Departamento, el propósito de la entrevista y fecha de aplicación del instrumento.

La entrevista contiene 10 preguntas abiertas.

Para aplicar la entrevista nos pusimos en contacto con los docentes que imparten dicho Componente Curricular para explicarle el propósito de nuestra entrevista.

1. Una vez establecida la fecha, los investigadores se reunieron con el docente.

2. Estando en el lugar procedimos a realizar la entrevista con preguntas generales durante un tiempo breve.

3. Durante el encuentro con el docente se le expuso el objetivo del instrumento.

5. Al terminar la entrevista se le agradeció al docente por el tiempo y aporte brindado.

## **ii. Encuesta**

La Encuesta se redactó con base a los objetivos y está compuesta por una serie de preguntas. Tiene como finalidad conocer las estrategias de aprendizaje que implementan los estudiantes en la modalidad en línea del curso de Informática Básica en su tiempo y conocer las estrategias de estudiantes de la misma modalidad, pero del Componente Curricular Programas Ofimáticos I.

El instrumento contempla el nombre de la Universidad, Recinto, Facultad, Departamento, Fecha y Hora de aplicación del instrumento.

La encuesta contiene 10 Ítems

Para aplicar la encuesta, se solicitó el listado de estudiantes que aprobaron la asignatura de Informática Básica y la lista de los estudiantes que aprobaron el componente curricular Programas Ofimático I, luego de conocer el nombre de los estudiantes nos pusimos en contacto con cada uno de ellos para explicarle el propósito de la encuesta

1. Se elaboró el instrumento en el Formulario de Google.

2. Luego, se explicó a cada uno de los estudiantes del curso de Informática Básica y del componente curricular Programas Ofimáticos I el instrumento a aplicar y su finalidad.

3. El docente brindó orientaciones a los estudiantes para la pronta cooperación que corresponde a la encuesta.

4. Luego de haber contestado todos los estudiantes, se procede a la verificación de las respuestas.

5. No se estableció un tiempo límite para responder la encuesta.

## **10. Análisis y Discusión de Resultados**

### **a. Contexto**

Los Instrumentos de Recolección de la Información se aplicaron a un grupo de 14 estudiantes de la asignatura Informática Básica, igualmente estos instrumentos se aplicaron a un grupo de 12 estudiantes del Componente Curricular Programas Ofimáticos I, específicamente en la Facultad de Educación e Idiomas en la carrera de Informática Educativa, bajo la Modalidad Virtual. Estos instrumentos consistieron en entrevista a las docentes y encuestas a los estudiantes. La aplicación de dichos instrumentos fue llevada a cabo el II semestre del año 2021.

Por otra parte, en este apartado de Análisis y Resultados, se describen y analizan las respuestas brindadas por los estudiantes de la muestra que ya, cursaron la asignatura de Informática Básica y el Componente Curricular Programas Ofimáticos I, a las preguntas planteadas en el instrumento. Gracias a las respuestas proporcionadas por los estudiantes se analizará y se compararan las Estrategias de Aprendizaje utilizadas tanto en asignatura como en el componente. También se analizan los resultados obtenidos de la entrevista a las docentes, lo cual permitirá obtener una idea más clara acerca de aquellas estrategias de aprendizaje utilizadas. Con base, en los resultados proporcionados por los instrumentos de recolección de datos, se brindan algunas recomendaciones para mejorar el proceso de aprendizaje.

La discusión de resultados hace posible establecer un contraste de los hallazgos de la investigación con la fundamentación teórica de la misma y el cumplimiento de las preguntas de investigación.

**Pregunta Directriz 1: ¿Qué Estrategias de Aprendizaje utilizan los docentes en la asignatura de Informática Básica y en el Componente Curricular Programas Ofimáticos I, de la modalidad virtual de la carrera Informática Educativa, de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua) durante el primer semestre del primer año 2017 y 2021?**

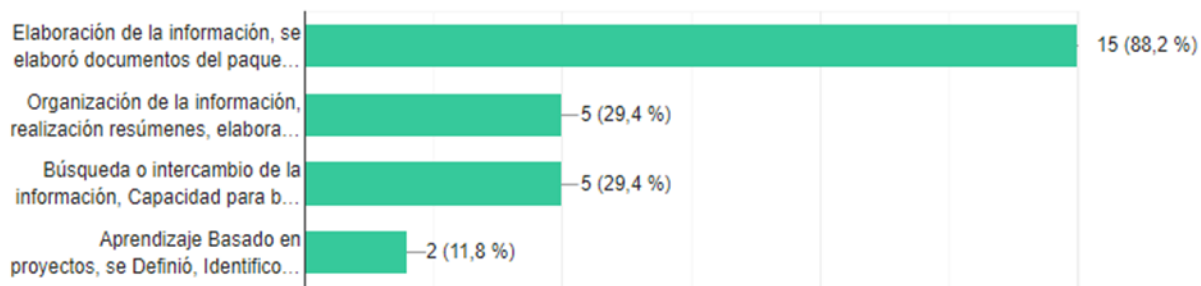
Teniendo en cuenta la definición de Estrategias de aprendizaje Reyes, (2015) cita a Bernardo Carrasco (2004:29) “define la estrategia de aprendizaje como una habilidad, destreza o modo de actuar que facilita el aprendizaje”. Así mismo, estas estrategias suelen ser un modelo de adquisición del conocimiento.

En la entrevista realizada a la docente de Informática Básica, se pudo constatar que la estrategia de aprendizaje utilizada en el año 2017 cuando se impartía dicha materia bajo un enfoque por objetivos al ser de manera B-learning fue el aprendizaje autónomo de parte del estudiante mediante guías de aprendizaje, guías independientes y manuales que se encontraban en el aula virtual a su disposición alegando: **“Entre las estrategias implementadas se crearon manuales y guías de aprendizaje paso a paso, para los estudiantes, de tal manera que no necesitaran tanto la intervención del maestro”**, en este caso la motivación es de mayor importancia en este tipo de estrategias ya que al ser un aprendizaje más autónomo el estudiante debe de estar con la disposición para leer las guías y realizar el trabajo por su cuenta, es importante que el docente logre el cometido de introducir a los alumnos en la indagación y la búsqueda de soluciones para que el aprendizaje no se vea afectado, además de aclararle al estudiante todas sus dudas en el aula de clase. Por otra parte, la docente de Programas Ofimáticos I, afirmó que la principal estrategia de aprendizaje se basa en el trabajo colaborativo utilizando foros de debates, trabajo en equipo, para la integración de los componentes para entregar al final



del curso un producto final diciendo: **“Se utilizaron estrategias como el trabajo en equipo, los foros de debate y videos de las exposiciones finales de su proyecto desarrollado en la integración de los componentes del cual Programas Ofimáticos I es parte”**.

De igual manera, en las encuestas realizadas, los estudiantes de Informática Básica coinciden con la docente en que el autoestudio es la mayor estrategia de aprendizaje y que depende mucho de la motivación de cada quien, además, agregan que las siguientes formas de esta estrategia son las que más utilizaron para su aprendizaje significativo como se ve en la tabla presentada:

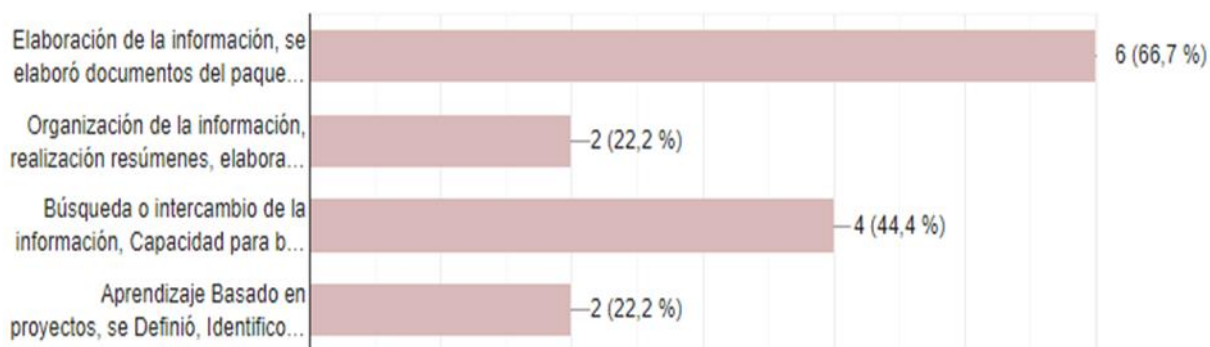


**Gráfica 1. Estrategias de Aprendizaje, de la Asignatura Informática Básica.**

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES DE LA ASIGNATURA INFORMÁTICA BÁSICA.

El 88% de los de estudiantes de Informática Básica están de acuerdo que las actividades basadas en la *Elaboración de la información* es la técnica que más utilizan, mientras que la *Organización de la información y búsqueda o intercambio de la información* su porcentaje fue el mismo en ambas con un 29.4%, *el aprendizaje basado en proyectos* un porcentaje de 11.8% estas actividades son las que más se destacan, se observa que estas requieran de información previa del docente dadas en las guías y los manuales ya que les permite desarrollar el conocimiento de la información por su cuenta aplicando la estrategia de un aprendizaje más autónomo.

Esta respuesta también se confirma en la encuesta realizada a los estudiantes de Programas Ofimáticos I en donde la estrategia del trabajo colaborativo para alcanzar la integración óptima de los 5 componentes es la primordial en este componente curricular, en las preguntas acerca de las estrategias la mayoría está de acuerdo que la Elaboración de la información con los programas de Office, la organización de esta información y el trabajo en equipo basado en proyectos son las estrategias que más usan desglosándose en los siguientes porcentajes:



**Gráfica 2. Estrategias de Aprendizaje del Componente Curricular Programas Ofimáticos I.**

**FUENTE: ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES DEL COMPONENTE PROGRAMAS OFIMÁTICOS I.**

Al final, se puede decir que las principales estrategias en un enfoque por objetivos están ligadas a un aprendizaje más autónomo e individual para cumplir con los objetivos planteados por dicha asignatura, y las estrategias más utilizadas en un enfoque bajo competencias son más ligadas al trabajo colaborativo para consolidar un producto integrador.

**Pregunta Directriz 2: ¿Cuáles son las semejanzas y diferencias que existen entre las Estrategias de Aprendizaje utilizadas por los docentes, en la asignatura de Informática Básica y en el Componente Curricular Programas Ofimáticos I, de la modalidad virtual de la carrera Informática Educativa, de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua) durante el primer semestre del primer año 2017 y 2021?**

Las estrategias de aprendizaje constituyen actividades conscientes e intencionales que guían las acciones a seguir para alcanzar determinadas metas de aprendizaje (Valle, Barca, González & Núñez, 2019). Pozo (2020) las clasifica en:

- **Estrategias de Elaboración:** Son estrategias que llevan a la integración de la información de diversas fuentes; así como la relación de un curso con otro, es decir relacionan la información nueva a aprender con conocimientos previamente adquiridos, lo cual ha sido definido como aprendizaje significativo (Ausubel, Novak & Hanesian, 2013).
- **Estrategias de Organización:** Son estrategias que agrupan, jerarquizan y organizan la información. Pintrich, Smith, García y McKeachie (2011) incluyen dentro de las estrategias de aprendizaje, el pensamiento crítico y la autorregulación.

El pensamiento crítico se refiere al grado en que el estudiante analiza y se cuestiona la información; además de buscar otras fuentes relacionadas que certifiquen o refuten dichos contenidos. Por su parte, la autorregulación metacognitiva está relacionada con la conciencia del alumno al momento de estudiar, así como la certeza de su conocimiento o la decisión de éste de cambiar de estrategia para aprender mejor. Así, el aprendizaje autorregulado está dirigido siempre a una meta y es controlado por el sujeto que aprende (Argüelles & Nagles 2017).

Tomando en cuenta lo antes expuesto, A continuación, se describen las similitudes y diferencias entre las estrategias de aprendizaje bajo un enfoque por objetivo y bajo un enfoque por competencias, mostradas en la siguiente tabla, según la información recopilada por los

docentes de Informática Básica y Programas Ofimáticos I utilizando la siguiente tabla:

<b>Estrategias de Aprendizaje</b>		
	<b>Informática Básica (2017)</b>	<b>Programas Ofimáticos I (2021)</b>
<b>Diferencias</b>	<p>Se basan más en el trabajo individual y de autoaprendizaje motivados por el estudio autónomo para poder pasar la asignatura, el docente es guía del aprendizaje.</p> <p>Puede servir de apoyo para otras asignaturas, pero no es vinculante o dependiente.</p> <p>Se utilizan con mayor predominancia; Guías de aprendizaje, Manuales y ensayos.</p> <p>Estrategias de aprendizaje que enfatizan el conocimiento autónomo.</p>	<p>Se basan en el trabajo colaborativo para lograr afianzar el producto integrador, es parte de un componente para ese producto, la socialización y la resolución de problemas son de mayor importancia en estas estrategias.</p> <p>El docente es mediador en el aprendizaje.</p> <p>Se utilizan con mayor predominancia herramientas web 2.0 que fomentan el trabajo colaborativo. Foros de debate, realización de videos, presentaciones en línea.</p> <p>Estrategias de aprendizajes basadas en realización de proyectos.</p>
<b>Semejanzas</b>	Las estrategias de Elaboración, búsqueda e intercambio de la información están presentes en ambas clases	

	<p>Las estrategias en su mayoría en ambos casos son calificadas de positivas y motivadoras.</p> <p>Las estrategias de autorregulación para el aprendizaje están presentes en ambos enfoques de aprendizaje</p> <p>Las estrategias para el manejo del aula virtual en ambos casos son requeridas, los estudiantes opinan que un video tutorial que les introduzca como usar Moodle sería lo más adecuado.</p>
--	--

**Tabla: Similitudes y Diferencias entre las Estrategias de Aprendizaje bajo un enfoque por Objetivo y bajo un enfoque por Competencias.**

FUENTE: INFORMACIÓN RECOPIADA POR LOS DOCENTES DE INFORMÁTICA BÁSICA Y PROGRAMAS OFIMÁTICOS I.

Después de revisar y cotejar la información brindada por los docentes y estudiantes se puede decir que las estrategias de aprendizaje en ambas clases no difieren mucho en sí, más que todo lo diferente es en el enfoque o método de emplear para alcanzar el aprendizaje significativo por un lado objetivos y por el otro competencias o habilidades para los estudiantes, mientras que en la asignatura de informática básica las estrategias están más enfocada a que los estudiantes cumplan con un objetivo por ejemplo manejar el paquete office mediante ensayos o redacción de documentos ,en Programas Ofimáticos I la habilidad de crear documentos no solo le servirá en esa clase si no también ésta habilidad será de utilidad para elaborar el documento final del producto integrador.

Un estudiante de Informática básica expresó: ***“Manejo de cada una de las herramientas de la paquetería office (Word, Excel, PowerPoint)”***, al igual que otro estudiante de Programas Ofimáticos Dijo: ***“Enseñarnos a usar el paquete de office, el cual es muy utilizado en la vida***

**académica para la realización de actividades”, también, “Opino que la estrategia de manejo, búsqueda e intercambio de la información es la estrategia que más me ha ayudado”.** Se puede concluir, que ambas clases manejan las mismas estrategias lo que cambia es el fin, con el cual, utilizan las estrategias, y de manera general ambas fueron de utilidad para los estudiantes de las clases correspondientes mostrando su respectivo contenido en su gran mayoría por las dos partes, no obstante, algunos estudiantes de informática básica indicaron que no aprendieron nada o no se aplicaron correctamente las estrategias de aprendizaje como se muestra a continuación:

Un estudiante de informática respecto a que si las estrategias de aprendizajes fueron pertinentes dijo: **“No. Muchas guías y orientaciones No son claras.” Otro expresó: “No, como dije anteriormente se hubiera podido implementar mejores estrategias a la hora de dar la asignatura” de igual manera otro alumno mencionó: “Faltó un poco más. En ese entonces yo lo veía bien, pero con el pasar del tiempo siento que faltaron estrategias ya que a varios se nos complicaba la materia, los recursos que nos daban no ayudaban lo suficiente”.**

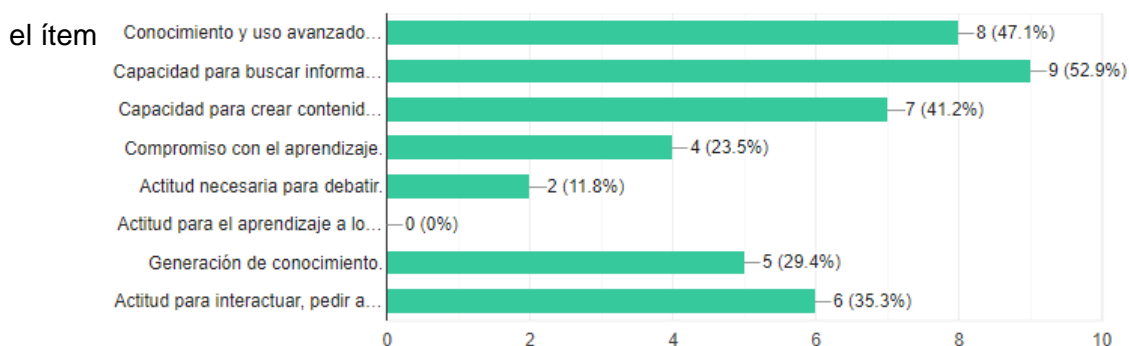
Todo esto corresponde a una proporción menor de los estudiantes encuestados de la asignatura de Informática Básica, mientras que en la clase de programas ofimáticos I, todos los alumnos mostraron su aprobación y aceptación de las estrategias implementadas como ejemplo un estudiante de la clase: **“Si, ya que me permitió innovar y garantizar que la presentación de los informes de todos los componentes fuera de mayor calidad.”.**

**Pregunta Directriz 3: ¿Cuáles Estrategias de Aprendizaje empleadas por los docentes tuvieron mayor impacto en el aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Informática Básica y en el Componente Curricular Programas Ofimáticos I, de la modalidad virtual de la carrera Informática Educativa, de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua) durante el primer semestre del primer año 2017 y 2021?**

Teniendo en cuenta la definición de estrategias de aprendizajes Reyes,( 2015) de acuerdo con Meza Borja y Lazarte Torriani (2007:35) que definen estrategias como «capacidades internamente organizadas de las que se vale una persona para gobernar sus procesos afectivos y cognitivos y lograr sus objetivos. Implican planes que se viabilizan a través de acciones, técnicas y procedimientos».es decir, las estrategias hacen referencia a planes a corto y largo plazo, con planes bien elaborados y ejecutados.

Los estudiantes de Informática Básica, consideran que las estrategias de aprendizaje que más impactó en su aprendizaje fue la de **Elaboración de la Información** con los paquetes de programas office mediante los manuales y guías de aprendizaje y la capacidad de buscar información para su organización mientras que las estrategias que consideran que aportaron al desarrollo de sus habilidades fueron las siguientes:

El ítem de Conocimiento y uso avanzado como estudiante de las principales herramientas ofrecidas por entornos virtuales de aprendizaje obtuvo un porcentaje del 47.1%, no obstante, el ítem de Capacidad para buscar información de calidad, analizar y evaluar las diferentes fuentes tiene el 52.9% destacándose entre las estrategias, seguidamente, el ítem de Capacidad para crear contenido nuevo a partir de uno existente cuenta con 41.2%, sucesivamente el ítem de Compromiso con el aprendizaje cuenta con un 23.5%, mientras que, el ítem de actitud necesaria para debatir obtuvo un resultado del 11.8%, en cambio el ítem de Generación de conocimiento obtuvo el 29.4%, por último



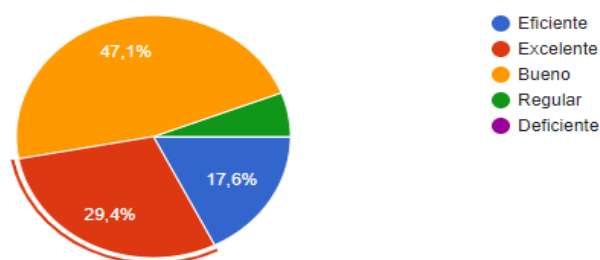
**Gráfica 3. Impacto de Estrategias de Aprendizaje de la Asignatura Informática Básica.**

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES DE LA ASIGNATURA INFORMÁTICA BÁSICA.

Mencionan también que las habilidades que desarrollaron como apoyo a su desarrollo profesional fueron el manejo adecuado de los programas de office, la búsqueda correcta y apropiada de la información con fuentes legibles y validadas, así también consideran que aprendieron a hacer un mejor uso de la tecnología para sus estudios.

La mayoría de los estudiantes se expresaron: **“Manejo de cada una de las herramientas de la paquetería office (Word, Excel, PowerPoint)”**, otro estudiante dijo: **“Nos enseñaron a usar el paquete de office, el cual es muy utilizado en la vida académica para la realización de actividades”**, también, **“El uso de los programas del paquete de office para elaborar documentos de mayor calidad”**. Se puede concluir que los estudiantes hicieron observaciones generales respecto a la forma en que adquirieron las habilidades y destrezas durante el estudio de la asignatura. Los resultados indican que al menos la mayoría de los estudiantes piensan que lo fundamental que aprendieron fue sobre el uso de los programas del paquete office.

En cuanto al impacto en su rendimiento académico la mayoría con el 47% opina que ha sido bueno, un 29.4% lo cataloga como excelente y un 17.6% dice que fue eficiente lo suficiente para aprobar la clase, la mayoría argumenta que las estrategias de aprendizaje fueron motivadoras para seguir aprendiendo, algunos de ellos dicen que bajaron su rendimiento no por las estrategias entre sí, sino porque no contaban con los recursos necesarios.



**Gráfica 4. Impacto del Rendimiento Académico en la Asignatura Informática Básica.**

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES DE LA ASIGNATURA INFORMÁTICA BÁSICA.

Un estudiante dijo respecto al impacto en su rendimiento académico: **“Se podría decir que sí, la manera en cómo explicaba todo, la maestra, me motivó a aprender más sobre**



***la clase, pero no tenía los recursos para desarrollarme por completo” otro expresa: “ La docente me motivó ya que siempre estuvo a la disposición de mis inquietudes, dio alternativas y respuesta inmediata a las distintas actividades que asignó en donde tenía dificultades”.***

Se puede decir, que en la asignatura de Informática Básica los estudiantes consideran que la capacidad de buscar información, el conocimiento del uso avanzado de los programas de office y la creación de contenidos mediante ello, son las estrategias de aprendizaje que más han impactado en su aprendizaje significativo y por lo tanto en su rendimiento académico, también consideran serán de gran utilidad en su desarrollo como profesionales.

Aunque en general los comentarios sobre el impacto de las estrategias de aprendizaje en la asignatura de Informática Básica han sido positivos se han encontrado otras opiniones no tan favorables siendo expresados por los estudiantes en los siguientes comentarios:

Un estudiante afirmó: ***“Pues los recursos que teníamos no eran los mejores, yo no tenía una computadora para trabajar y las que había en la universidad no estaban libres. Faltaron más recursos”***, otro estudiante, expresa: ***“Los recursos sí, pero el problema es que no todos los recursos se dominan y hay que investigar antes de utilizarlo por eso considero que el impacto en mi rendimiento académico y de aprendizaje no fue el que yo hubiera querido”***

En el impacto negativo se puede decir, que algunos de ellos no comprendieron las estrategias por falta de equipos por donde poder practicar por eso catalogan más de bueno el impacto, que de excelente como lo muestra la gráfica de pastel.

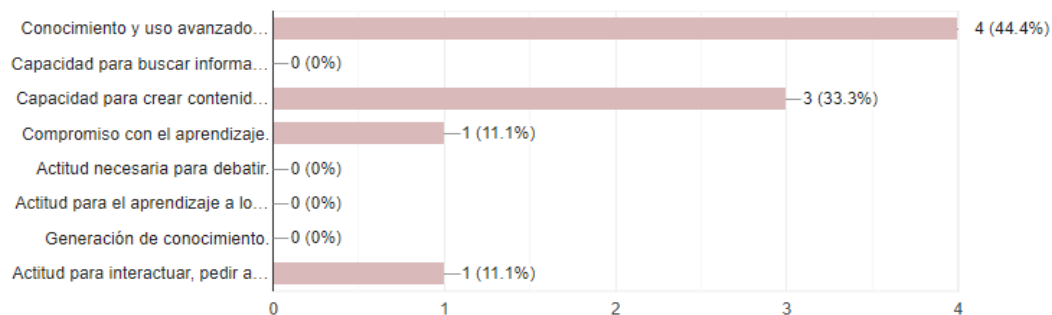
“Las estrategias de aprendizaje son instrumentos de los que se vale el docente para contribuir a la implementación y el desarrollo de las competencias de los estudiantes” (Pimienta 2012, p. 3).

Los estudiantes de Programas Ofimáticos I ,por otro lado, al ser consultados sobre las estrategias de aprendizaje que tuvieron mayor impacto en su aprendizaje la mayoría respondió

que el conocimiento y uso avanzado de las herramientas de ofrecidas por el entorno virtual con un 44% y la capacidad para crear contenido nuevo a partir de uno existente son las estrategias con un 33% son las de mayor impacto en su aprendizaje, dado que argumentan que estas son de ayudan en el trabajo en equipo para desarrollar el producto integrador.

Un estudiante respondió: **“Este componente me sirvió de mucho ya que me permitió conocer nuevas herramientas como Prezi para elaborar presentaciones profesionales, en Excel me ayudó mucho ya que solo tenía conocimiento básico y aprender a filtrar información fue de gran provecho para poder colaborar con mi equipo de trabajo”**, otra estudiante mencionó: **“ La aplicación de normas Apa, uso de macros para automatizar tareas en Excel”**, seguidamente también mencionaron: **“Pues realmente muchas así como la utilización de, Word, Excel de una manera más profunda”**, y mencionaron: **“No ser conformista y tener conocimientos previos de las herramientas virtuales me ayudaron a mí y a mi grupo de trabajo”**.

Esto evidencia que el uso avanzado de las herramientas ofrecidas por el entorno virtual Impacto de manera positiva al final del semestre puesto que los estudiantes desarrollaron con éxito las habilidades y capacidades para crear contenido nuevo a partir de uno existente obtuvieron actitudes y valores para poder interactuar y pedir ayuda como equipo de trabajo como se muestra en la siguiente gráfica:

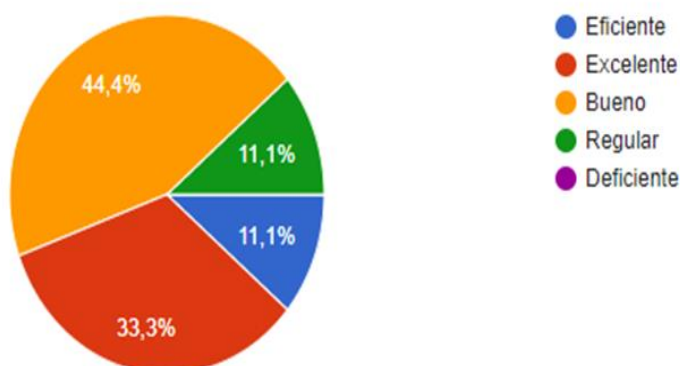


**Gráfica 5. Impacto de Estrategias de Aprendizaje del Componente Curricular Programas Ofimáticos I.**

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES DEL COMPONENTE CURRICULAR PROGRAMAS

## OFIMÁTICOS I.

Con respecto al impacto académico el 44% lo cataloga como bueno, un 33.3% como Excelente y un 11% como bueno y eficiente para pasar aportar al producto integrador, todo esto se puede ver evidenciado en el siguiente gráfico de pastel:



**Gráfica 6. Impacto del Rendimiento Académico del Componente Curricular Programas Ofimáticos I.**

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES DEL COMPONENTE CURRICULAR PROGRAMAS OFIMÁTICOS I

Casi la mitad de los estudiantes (44%) encuestados respondieron que el impacto fue bueno cuando se les pidió una razón expresaron lo siguiente: ***“Si, porque la docente fue detallada con sus documentos compartidos a nosotros”***, dicho de otro modo, por otro estudiante: ***“Sí. Porque de esas estrategias fueron de mucha ayuda para mis conocimientos recibidos en el Componente Ofimático”***, similarmente respondieron: ***“Si porque hay mucho material de apoyo además de los enlaces que nos proporcionan para poder llevar a cabo las actividades”***, también respondieron: ***“Si porque logré adquirir nuevos conocimientos”***. Podemos deducir que las implementaciones de estas estrategias de aprendizajes son de gran

importancia en el componente, sin ellas no se lograría dar el aprendizaje significativo en los estudiantes.

Los resultados observados demuestran que el uso de Programas de Office y aplicaciones interactivas proporcionó nuevos aprendizajes y nuevas habilidades en los estudiantes que recibieron el componente curricular.

Para diferir un poco entre ambas encuestas se puede decir que en el componente curricular programas Ofimáticos se observa que ha tenido un impacto igual de positivo que en el impacto en la asignatura de informática básica difieren en el porcentaje de las estrategias que se utilizaron , ya que en la clase de Informática educativa los estudiantes expresan diferentes estrategias en la variedad de los porcentajes la mayor de todas es la capacidad de encontrar fuentes de información de calidad, analizar y evaluar las fuentes de información ya que al ser una clase por objetivos se les pedía más hacer informes, resúmenes, ensayos ,usando los manuales y las guías de aprendizaje, en este punto se difiere con los estudiantes del componente curricular Programas Ofimáticos I, ya que ellos, tienen más marcados sus estrategias de aprendizaje de más impacto siendo estas el conocimiento y uso avanzado de las herramientas ofrecidas por los entornos virtuales web 2.0 y la capacidad de crear contenido nuevo a partir de uno existente, en su caso también explican que la socialización y saber resolver los problemas en quipo fue al principio uno de los impactos negativos ya que tenían que lidiar con otro tipo de caracteres y maneras de trabajar de las demás personas para poder lograr cumplir con las competencias que tenían que adquirir en este componente, una vez superado este inconveniente pudieron adquirir las habilidades , en el caso de los estudiantes de informática básica el impacto negativo fue no tener los recursos disponibles para poder desarrollar las estrategias y el no saber conocimientos previos de la informática.

Al realizar el estudio comparativo de las estrategias de enseñanza y aprendizaje utilizadas por los docentes de tercer año en la asignatura de Informática Básica y Programas Ofimáticos I

modalidad virtual de la carrera Informática Educativa, de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua) durante el primer semestre del año 2017 y 2021, se obtuvieron mediante la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, los siguientes resultados:

✓ En los estudiantes del componente curricular, se observó que tienen un mayor índice de interacción con las estrategias de aprendizaje que presenta el docente; la mayor parte de estos son más activos en actividades como: creación de videos, foros, debidos a algunas características propias de cada estudiante; frecuencia de conexión al aula virtual, asistencia continua en los horarios establecidos de clase, consultas personalizadas con el docente, responsabilidad en envío de actividades.

✓ Se identificó que las estrategias que fueron empleadas con más frecuencia por parte de los docentes fueron: foros virtuales, búsqueda, organización, creación y compartimiento de la información y creación de videos,

✓ Se visualizaron la semejanza y la diferencia de estrategias de enseñanza y aprendizaje, para lo primero en la asignatura de Informática Básica corresponde: guía de aprendizaje, manuales y foros de consulta como las estrategias, donde el estudiante crea su propio aprendizaje y de manera más autónoma, en el componente curricular Programas Ofimáticos I los estudiantes tienen estrategias como la creación de videos, trabajo en equipo y la organización, compartimiento y búsqueda de la información, así como la creación de nueva información a partir de una ya existente.

✓ Se determinó que las estrategias que han sido de mayor impacto en el aprendizaje de los estudiantes de la modalidad virtual de ambas clases fueron: foros, trabajo en equipo, búsqueda, organización, compartimiento de la información, guías didácticas y manuales.

### 10.1.Triangulación de Resultados.

Pregunta 1: ¿Qué Estrategias de Aprendizaje utilizan los docentes en la asignatura de Informática Básica y en el Componente

Curricular Programas Ofimáticos I, de la modalidad virtual de la carrera Informática Educativa, de la Universidad Nacional

Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua) durante el primer semestre del primer año 2017 y 2021?

Docente Informática Básica	Estudiantes Informática Básica	Docente Programas Ofimáticos I	Estudiantes Programas Ofimáticos I	Autor
<p>La docente afirmó que entre las estrategias implementadas se crearon manuales y guías de aprendizaje paso a paso, para los estudiantes, de tal manera que no necesitaran tanto la intervención del maestro.</p>	<p>Así mismo, los estudiantes destacaron que la estrategia de <b>Elaboración de la Información</b>, permite utilizar la información desde distintos softwares educativos, también permite crear informes, guías, esquemas, mapas mentales, redes semánticas entre otros.</p>	<p>La docente afirmó que se utilizaron estrategias como el trabajo en equipo, los foros de debate y videos de las exposiciones finales de su proyecto desarrollado en la integración de los componentes del cual Programas Ofimáticos I es parte.</p>	<p>De forma similar, los estudiantes destacaron la estrategia de la <b>Elaboración de la Información</b>, que les permitió realizar actividades de aprendizajes, en forma conjunta, es decir, trabajo colaborativo haciendo uso de paquete office, realizar informes, guías, mapas mentales, esquemas, utilización de software para la creación de videos.</p>	<p>Estrategias de aprendizaje Reyes,(2015) <b>cita a</b> Bernardo Carrasco (2004:29) “define la estrategia de aprendizaje como una habilidad, destreza o modo de actuar que facilita el aprendizaje”. (Pág.22)</p>

**Pregunta 2: ¿Cuáles son las semejanzas y diferencias que existen entre las Estrategias de Aprendizaje utilizadas por los docentes, en la asignatura de Informática Básica y en el Componente Curricular Programas ofimáticos I, de la modalidad virtual de la carrera Informática Educativa, de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua) durante el primer semestre del primer año 2017 y 2021?**

	<b>Docente Informática Básica</b>	<b>Estudiantes Informática Básica</b>	<b>Docente Programas Ofimáticos I</b>	<b>Estudiantes Programas Ofimáticos I</b>	<b>Autor</b>
<b>Diferencias</b>	La docente afirmó que las estrategias utilizadas se crearon manuales y guías de aprendizaje.	También los estudiantes, con las estrategias utilizadas opinaron que les permitió explorar distintos tipos de software y aprendieron a manejar el paquete Office, crear esquemas, mapas mentales, entre otros. la realización de actividades detalladas en los manuales y guías de aprendizaje se orientaron de forma Individual.	La docente afirmó que se utilizaron estrategias como el trabajo en equipo, los foros de debate y videos de las exposiciones finales de su proyecto desarrollado en la integración de los componentes del cual Programas Ofimáticos I es parte.	Por lo tanto, los estudiantes resaltaron que al utilizar estas estrategias aprendieron el significado del trabajo colaborativo en la realización de actividades de aprendizajes.	Estrategias de aprendizaje Reyes,(2015) <b>cita a</b> Bernardo Carrasco (2004:29) “define la estrategia de aprendizaje como una habilidad, destreza o modo de actuar que facilita el aprendizaje”. (Pág.22)

<b>Semejanzas</b>	La estrategia utilizada por la docente logra cumplir los objetivos propuesto de la asignatura y el estudiante logra adquirir un aprendizaje significativo.	Los estudiantes lograr adquirir un aprendizaje significativo de acuerdo con los objetivos propuesto de asignatura.	La estrategia utilizada Por la docente permite el cumplimiento de competencias establecidas en el componente y el estudiante alcance un aprendizaje significativo	Los estudiantes adquieren un aprendizaje significativo de acuerdo al enfoque determinado del componente.	
-------------------	--	--	---	--	--



**Pregunta 3: ¿Cuáles estrategias de aprendizaje empleadas por los docentes tuvieron mayor impacto en el aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Informática básica y en el componente curricular Programas Ofimáticos I, de la modalidad virtual de la carrera Informática Educativa, de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua) durante el primer semestre del primer año 2017 y 2021?**

<b>Docente Informática Básica</b>	<b>Estudiante Informática Básica</b>	<b>Docente Programas Ofimáticos I</b>	<b>Estudiantes Programas Ofimáticos I</b>	<b>Autor</b>
En efecto, la docente afirmó respecto a la estrategia de mayor impacto la que más impacto tuvo fue la estrategia de <b>Elaboración de la Información</b> .	Los estudiantes consideran que las estrategias de aprendizaje que más impactó en su aprendizaje fue la de <b>Elaboración de la Información</b> con los paquetes de programas office mediante los manuales y guías de aprendizaje, consideran que aportaron al desarrollo de sus habilidades.	La docente considera que la estrategia de mayor impacto fue la estrategia de <b>grabación de video</b> , ya que es una estrategia de tipo integradora y los estudiantes aprenderán a contribuir en la realización de las actividades de aprendizajes colaborativamente.	Los estudiantes de Informática Básica consideran que las estrategias de aprendizaje que más impactó en su aprendizaje fue la de <b>Elaboración de la Información</b> con los paquetes de programas office mediante los manuales y guías de aprendizaje y la capacidad de buscar información para su organización, manejo de software para grabación y edición de video. Esta estrategia aporta a que adquieran la competencia de trabajar en equipo.	Estrategias de aprendizaje Reyes,(2015) <b>cita a</b> Bernardo Carrasco (2004:29) “define la estrategia de aprendizaje como una habilidad, destreza o modo de actuar que facilita el aprendizaje”.(Pág.22)

## 10.2. Matriz de Resultados

Instrumento	Fuente	Variable
<b>Entrevista</b>	Docente de Asignatura Informática Básica	Estrategia de Aprendizaje
<b>Pregunta Directriz</b>	<b>¿Qué estrategias aprendizaje utilizan los docentes en la asignatura de Informática básica, y en el componente curricular Programas Ofimáticos I, de la modalidad virtual de la carrera Informática Educativa, de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua) durante el primer semestre del primer año 2017 y 2021?</b>	
<b>Pregunta 1</b>	<b>Mencione las estrategias de aprendizaje que utilizaron para desarrollar la asignatura Informática Básica, bajo la modalidad Virtual.</b>	
Respuesta 1	Entre las estrategias implementadas se crearon manuales y guías de aprendizaje paso a paso, para que los estudiantes, de tal manera no necesitaran tanto la intervención del maestro.	
<b>Pregunta 2</b>	<b>¿Todas las estrategias de aprendizaje que utilizaron motivaron o no el proceso de Aprendizaje del estudiante ?</b>	

Respuesta 2	Desde mi punto de vista, como docente yo digo que sí, pero desde el punto de vista, del estudiante en realidad no sé, ahí si no sé, la evaluación como estuvo, porque hay tendría que preguntarle al estudiante si las estrategias que yo utilicé los motivó o no, si motivo, si aprendieron o no aprendieron.
<b>Pregunta 3</b>	<b>Mencione cuál de todas las estrategias de aprendizaje propuestas no fueron motivadoras para los estudiantes.</b>
Respuesta 3	Lo que pasa que Informática Básica, es Una clase tipo Matemática y Matemática es desarrollo de habilidades con pensamiento lógico y toda esta cosa, entonces la clase Informática Básica, se vuelve más instructiva que otra cosa, entonces ir, haciendo procedimientos e ir, haciendo cosas en el laboratorio, sin embargo, el producto final es lo que interesa acá, que es, lo que vas a tener de resultado después del procedimiento, eso es lo motivador, tal vez, pero y cómo van aplicarlos ellos, entonces la intención de ellos, era que se dieran cuentan en qué momento de su carrera o de su vida profesional lo van aplicar.

Instrumento	Fuente	Variable
<b>Entrevista</b>	Docente del Componente Curricular Programas Ofimáticos I	Estrategia de Aprendizajes.
<b>Pregunta Directriz</b>	<b>¿Qué estrategias aprendizaje utilizan los docentes en la asignatura de Informática básica, y en el componente curricular Programas Ofimáticos I, de la modalidad virtual de la carrera Informática Educativa, de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua) durante el primer semestre del primer año 2017 y 2021?</b>	
<b>Pregunta 1</b>	<b>Mencione las estrategias de aprendizaje que utilizaron para el Componente Curricular Programas Ofimáticos I, bajo la modalidad Virtual.</b>	
Respuesta 1	Estrategias como el trabajo en equipo, los foros de debate y videos de las exposiciones finales de su proyecto desarrollado en la integración de los componentes del cual, los Programas Ofimáticos I, es parte.	
<b>Pregunta 2</b>	<b>¿Todas las estrategias de aprendizaje que utilizaron motivaron o no el proceso de Aprendizaje del estudiante ?</b>	
Respuesta 2	Si motivaron porque, me parecieron oportunas las estrategias que utilizamos, nosotros pudimos captar las competencias que ellos adquirieron durante el componente.	

<b>Pregunta 3</b>	<b>Mencione cuál de todas las estrategias de aprendizaje propuestas, no fueron motivadoras para los estudiantes.</b>
Respuesta 3	estrategia de trabajo en equipo.

Instrumento	Fuente	Variable
<b>Entrevista</b>	Docente de Asignatura Informática Básica	Estrategia de Aprendizajes.
<b>Pregunta Directriz</b>	<b>¿Cuáles son las semejanzas y diferencias que existen entre las estrategias de aprendizaje utilizadas por los docentes, en la asignatura de Informática básica y en el componente curricular Programas ofimáticos I de la modalidad virtual de la carrera Informática Educativa, de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua) durante el primer semestre del primer año 2017 y 2021?</b>	

<b>Pregunta 4</b>	<b>¿Cuál de las estrategias de aprendizajes utilizados aportó de manera positiva a la construcción de un Aprendizaje significativo en el estudiante ?</b>
Respuesta 4	El uso de las guías y manuales Independientes.
<b>Pregunta 5</b>	<b>¿Cómo contribuyen las estrategias de aprendizaje al desarrollo de las capacidades, habilidades y conocimiento del estudiante ?</b>
Respuesta 5	Bueno, Contribuís realizando no sé, el aprendizaje del estudiante vos lo vas a ver o como contribuiste, en el aprendizaje y resultado del estudiante, si cuando estés haciendo ya un seguimiento o donde tenga que aplicar y te lo hicieron bien, entonces vos, te estás dando cuenta que ellos, desarrollaron la habilidad, y vos lo estás viendo a la hora que estas desarrollando la clase.
<b>Pregunta 6</b>	<b>Los recursos que utiliza en la Asignatura Informática Básica, son los adecuados para logro de las estrategias de aprendizaje en la modalidad virtual ?</b>
Respuesta 6	En el 2017, se contaban con los recursos de manuales y eso hacía que la clase se viera muy aburrida, solo manuales como que muy aburridos, pero esos manuales estaban tan pensados, tan bien pensados, que los podían utilizar estudiantes arriba de 50 años, porque estaban metodológicamente paso a paso y al detalle.

<b>Pregunta 7</b>	<b>¿Considera usted, que las estrategias implementadas fueron apropiadas para el Desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes en la asignatura de Informática Básica ?</b>
Respuesta 7	Este curso de Informática Básica, fue pensado para que ustedes lo puedan aplicar en toda las asignaturas de su carrera.
<b>Pregunta</b>	<b>¿Cuál fue lo interesante y complicado del cambio de enfoque por Objetivos en la A Informática Básica y ahora enfoque por competencias en el Componente curricular Programas Ofimáticos I?</b>
Respuesta	Lo interesante que, el estudiante elabora un sólo trabajo, en sus cinco materias y lo va desarrollando en todo el semestre, ese trabajo hasta salir.  Lo complicado es que tienen, que trabajar en grupo, se tienen que colaborar y tienen que contribuir.

Instrumento	Fuente	Variable
<b>Entrevista</b>	Docente del Componente Curricular Programas Ofimáticos I	Estrategia de Aprendizajes.
<b>Pregunta Directriz</b>	<b>¿Cuáles son las semejanzas y diferencias que existen entre las estrategias de aprendizaje utilizadas por los docentes, en la asignatura de Informática básica y en el componente curricular Programas ofimáticos I de la modalidad virtual de la carrera Informática Educativa, de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua) durante el primer semestre del primer año 2017 y 2021?</b>	
<b>Pregunta 4</b>	<b>¿Cuál de las estrategias de aprendizajes utilizados aportó de manera positiva a la construcción de un Aprendizaje significativo en el estudiante?</b>	
Respuesta 4	La estrategia de Grabación de video fue la más oportuna.	
	<b>¿Cómo contribuyen las estrategias de aprendizaje al desarrollo de las capacidades, habilidades y conocimiento del estudiante?</b>	



<b>Pregunta 5</b>	
Respuesta 5	Se observó el Aprendizaje que ellos Adquirieron durante todo el componente, el producto integrador fue muy provechoso para captar esas capacidades, habilidades y conocimientos que ellos, adquirieron.
<b>Pregunta 6</b>	<b>¿Qué competencias adquirieron los estudiantes, en el componente Curricular Programas Ofimáticos I, como apoyó al desarrollo profesional?</b>
Respuesta 6	Si, una de las competencias que adquieren es la aplicabilidad en el proceso educativo, también logran la integración del trabajo colaborativo.
<b>Pregunta 7</b>	<b>Los recursos que utiliza del Componente Curricular Programas Ofimáticos I, son los adecuados para el logro de las estrategias de aprendizaje en la modalidad virtual?</b>
Respuesta 7	utilizaron los recursos como foros, wikis, foro de consultas, paquete office, herramientas de la web 2.0 como mapas mentales y líneas de tiempo.
<b>Pregunta 8</b>	<b>¿Considera usted, que las estrategias implementadas fueron apropiadas para el Desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes en la asignatura de Informática Básica?</b>

Respuesta 8	La estrategia de grabación de video fue la más oportuna.
<b>Pregunta</b>	<b>Cuál es la diferencia del cambio de enfoque por Objetivo en la Asignatura Informática Básica, y ahora enfoque por competencias en el componente curricular Programas Ofimáticos I?</b>
Respuesta	Enfoque por objetivo, cada quién, realiza su trabajo de curso de manera individual, en cambio el Enfoque por competencia, es la integración colaborativa tanto de docentes como estudiantes.

Instrumento	Fuente	Variable
<b>Entrevista</b>	Docente de Asignatura Informática Básica	Estrategia de Aprendizaje
Pregunta Directriz	<p><b>¿Cuáles estrategias de aprendizaje empleadas por los docentes tuvieron mayor impacto en el aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Informática básica y en el componente curricular Programas Ofimáticos I, de la modalidad virtual de la carrera Informática Educativa, de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua) durante el primer semestre del primer año 2017 y 2021?</b></p>	
<b>Pregunta 8</b>	<p><b>¿Cuál ha, sido el impacto en el rendimiento académico de los estudiantes en Correspondencia con las estrategias de aprendizaje, utilizadas en la asignatura Informática en la modalidad virtual?</b></p>	
Respuesta 8	<p>En la modalidad virtual, lo que ocurre que hubieron muchas deserciones, en el aspecto que tenían problemas familiares o incluso algunos nunca se conectaron. Solo 25 estudiantes demostraron que si tenían habilidad.</p>	

<b>Fuente</b>	<b>Docente del Componente Curricular Programas Ofimáticos I</b>
<b>Pregunta 9</b>	<p>¿Cuál ha sido el impacto en el rendimiento Académico de los estudiantes en Correspondencia con las estrategias de aprendizaje, utilizadas en el componente Curricular Programas Ofimáticos I, en la ¿Modalidad virtual Con base a la experiencia Vivida en el desarrollo del Componente Programas Ofimáticos I.</p>
<b>Respuesta 9</b>	Impacto novedoso, se logró la integración de los componentes y logros en el trabajo colaborativo.
<b>Pregunta 10</b>	¿Qué recomendaciones daría para mejorar la selección de las estrategias de aprendizaje Para los próximos cursos a impartir ?
<b>Respuesta 10</b>	Mejorar la estrategia de trabajo colaborativo.

## 11. Conclusiones

Durante el proceso de investigación se obtuvieron resultados que se relacionan con el estudio comparativo de las estrategias de aprendizaje utilizadas por los docentes en la asignatura de Informática Básica y el Componente Curricular Programas Ofimáticos I, impartida en la modalidad virtual, se llegó a las siguientes conclusiones.

Se lograron identificar el auge de la utilización de las estrategias de aprendizaje que los docentes utilizaron, las cuales fueron: foros virtuales, Realización de vídeos, Manuales, trabajo en equipo, y búsqueda, organización, creación y compartimiento de la información como las estrategias de aprendizaje, por lo cual, se concluye que las estrategias utilizadas son de gran aporte, en la asignatura de Informática Básica y en el componente curricular Programas Ofimáticos I.

La existencia de semejanza en cuanto, a los recursos empleados y las Estrategias de Aprendizaje consistió en que se adquiriera la habilidad a través del enfoque por objetivos y enfoque por competencias, además, la incorporación de estrategias sirvió para desarrollar el conocimiento en ambas clases. En este caso es evidenciado en el componente curricular Programas Ofimáticos I, solamente.

Otra diferencia es el proceso de aprendizaje que, en el Componente Curricular Programas Ofimáticos I, las Estrategias de Aprendizaje están más enfocadas al trabajo en equipo, en cambio, en la asignatura de Informática Básica es el estudiante el que crea su propio aprendizaje ayudado únicamente por los recursos que proporciona el docente en el aula virtual.

Ahora bien, las estrategias de mayor impacto que ha tenido el aprendizaje de los estudiantes en ambas clases son: búsqueda, creación, organización y compartimiento de la información, guías didácticas y foros de debates. Esto indica su eficacia.

## 12. Recomendaciones

Luego de identificar las distintas estrategias de aprendizajes implementadas durante el desarrollo de la asignatura Informática Básica en modalidad virtual, surgen las siguientes recomendaciones:

- ✓ Implementar estrategias de aprendizaje que incentiven la curiosidad científica y que desarrollen habilidades de búsqueda y análisis de la información, así como sugerir al estudiante que utilice aplicaciones que le ayuden en la asignatura.
- ✓ Desarrollar un plan estratégico en el que permita una comunicación más fluida a través de video conferencia con el propósito de motivar y acompañar a los estudiantes para que no pierdan la motivación durante el desarrollo de la asignatura en modalidad virtual
- ✓ Que los docentes puedan potenciar recursos digitales como materiales de apoyo en el aula virtual que complementen conocimientos y procedimientos que faciliten el aprendizaje significativo en los estudiantes.
- ✓ Que los docentes divulguen o compartan entre sus colegas, las estrategias de enseñanza aprendizaje que más impactan el aprendizaje de los estudiantes en la Modalidad Virtual para elevar la calidad educativa.
- ✓ A los docentes que imparten esta asignatura en modalidad virtual sugerir estrategias de comunicación con sus estudiantes para responder a sus necesidades, y dificultades de aprendizaje.

### 13. Bibliografía

- Delgado Fernández, M., & Solano González, A. (2015). ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS CREATIVAS EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE. *Actualidades Investigativas en Educación*.
- Almenara, J. (2015). Reflexiones educativas sobre las tecnologías de la información y comunicación (TIC). 20.
- Álvarez, O. H. (2014). LA ENSEÑANZA VIRTUAL. Bogotá: SECRETARÍA GENERAL-PROCESOS EDITORIALES.
- Arnold, M. (2014). Fundamentos del Constructivismo Sociopolítico. *Revista de Epistemología de Ciencias Sociales*, 18.
- Blanco, A., & Cuenca, J. (2016). El rol del docente en la era digital. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 103-114.
- Camacho, M., & Lara, e. (2015). Estrategias de aprendizajes para Entornos Virtuales. *Área de Tecnología Educativa y Producción de Recursos Didácticos*, 12.
- Campos, A., Rodríguez, A., & Rodríguez, I. (2009). *Modelos didácticos para el autoaprendizaje*. España: (edición impresa).
- Cárdenas, I., Gómez, M., & Tijerina, R. (2015). Tecnologías educativas y estrategias didácticas. *Revista de educación y tecnología*, 190-206.
- Carretero, M. (2014). ¿Qué es el constructivismo? *Desarrollo cognitivo y aprendizaje*, 32-52.
- Coll, C., & Engel, A. (2018). El modelo de Influencia Educativa Distribuida Una herramienta conceptual y metodológica para el análisis de los procesos de aprendizaje colaborativo en entornos digitales. *Revista de educación a distancia*.
- Colmenero, M., & Cózar, R. (2015). USOS Y COMPETENCIAS EN TIC EN LOS FUTUROS MAESTROS DE EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA: HACIA UNA ALFABETIZACIÓN TECNOLÓGICA REAL PARA DOCENTES. *Revista de Medios y, Educación*, 17.

- Cordero, A., & Barajas, M. (2018). Competencia digital e innovación pedagógica: Desafíos y Oportunidades. *Revista de currículum y formación del profesorado*, 317-319.
- Díaz, T. (2015). Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. Madrid, España.
- Dorrego, E. (2016). Educación a distancia y evaluación del aprendizaje. *Revista de educación a distancia*, 20.
- Fernández Naranjo, A., & Rivero López, M. (2014). Las plataformas de aprendizajes, una alternativa a tener en cuenta en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Revista Cubana de Informática Médica*, 2.
- Fernández, D. (2009). ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS CREATIVAS EN ENTORNOS. Costa Rica: Actualidades Investigativas en Educación.
- Fernández, F. (2018). EL PROCESO DE INTEGRACIÓN Y USO PEDAGÓGICO. *Revistas uned*, 22.
- Flórez Romero, M. A. (2017). Sociedad del conocimiento, las TIC y su influencia en la educación. *Revista Espacios*, 12.
- Freire Tigreros, M. E., & Gómez Zermeño, M. G. (2016). Criterios para el diagnóstico de la práctica educativa a distancia en modalidad BLearning. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*.
- García Aretio, L., & Ruiz Corbella, M. (2015). De la educación a distancia a la educación virtual. 26.
- García, R., Aguaded, I., & Bartolomé, A. (2017). La revolución del blended learning en la educación a distancia. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 25-32.
- González, M. L. (2016). RECURSOS EDUCATIVOS TIC DE INFORMACIÓN, España: *Revista de Medios y Educación*.
- González, M., Sangrá, A., Souto, A., & Estévez, I. (2018). Ecologías de aprendizaje en la Era Digital: desafíos para la Educación Superior.
- Grajales, T. (2014). Población y selección de la muestra. 3.
- Gutiérrez Compus, L. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles



- limitaciones. Revista Educación y Tecnología, N° 1, año 2012.
- Hernández, C. A., & Guárate, A. Y. (2017). Modelos didácticos para situaciones y contextos de aprendizaje.
- Hernández Reinoso, F. L. (2015). Los Métodos de Enseñanza de Lenguas y las Teorías de Aprendizaje. revista de investigación e innovación en la clase de idiomas, 11.
- Hernández, L., Torrero, P., & Leyva, D. (2014). Que son las Tic. México.
- Hernández, N., & González, M. (2014). La planificación del aprendizaje colaborativo en entornos virtuales. Red de Revistas Científicas de América Latina.
- Hernández, R. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. Lima, Perú.
- Hernández, R. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. Lima, Perú.
- Huertas, F. A. (2013). Estrategia de enseñanza en el planteamiento y solución de. MEDELLÍN, COLOMBIA.
- Leiva, C. (2005). Conductismo, cognitivismo y aprendizaje. Revista Tecnología En Marcha, 7. Levano, S. (2015). Investigación cualitativa. Lima.
- López, L. (2015). Población muestra y muestreo. 69-72.
- Lozano, R. C., & Martínez, F. (2015). Apropiación tecnológica en profesores que incorporan recursos educativos abiertos en educación media superior. Revista mexicana de investigación educativa, 12.
- Lucero, M. M. (2016). ENTRE EL TRABAJO COLABORATIVO Y EL APRENDIZAJE COLABORATIVO. Madrid: Revista Iberoamericana de Educación.
- Marengo, I., & Dávila, G. (2017). Integración de las Tecnología de la Información y Comunicación en el proceso de Enseñanza- Aprendizaje para la modalidad de profesionalización de la Facultad Educación e Idiomas, en la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua UNAN-MANAGUA, I semestre 20. Managua.
- Marín Díaz, V., & Reche Urbano, E. (2013). VENTAJAS E INCONVENIENTES DE LA FORMACIÓN ONLINE. 39.
- Martín, M., & Kempa, R. F. (2010). Los alumnos prefieren diferentes estrategias didácticas de la enseñanza de las ciencias en función de sus características motivacionales. Inglaterra:

investigación y experiencias didácticas.

Newby, P. A. (2006). Conductismo, Cognitivismo Y Constructivismo. 3.

Onrubia, J. (2016). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. Revista de Educación a Distancia.

Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. Revista de Educación a distancia, 93-110.

Passeron, J. C. (2010). Elementos para una teoría del sistema de enseñanza. Barcelona: Laia. Peralta, W. (2015). La plataforma virtual como herramienta de enseñanza. Revista vinculada.

Prieto, A., Díaz, D., & Santiago, R. (2014). Metodologías inductivas. Oceano. PRIETO, J. H. (2016). Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje. FÉNIX BOALM.

Ramírez, M. S. (2018). Modelos y estrategias de enseñanzas para ambientes innovadores.

Monterey, México: Editorial Digital del Tecnológico de Monterrey.

Requena, S. (2016). Las Tic y la educación social en el siglo XXI. Revista de Educación Mediática y TIC, 8-24.

Rivas Navarro, M. (2014). PROCESOS COGNITIVOS Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

Madrid: CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN.

Rodríguez Mier, A., & Martín, P. (2015). Incidencia de dos modelos de intervención didáctica en la motivación de los alumnos de primaria durante el proceso de enseñanza- aprendizaje del baloncesto.

Rodríguez, A. J., & Molero de Martins, D. M. (2009). Conectivismo como gestión del conocimiento. 8.

Rodríguez, M. P. (2015). Tiempo de educar. México: Universidad autónoma de los estados unidos.

Rodríguez, M. P. (2015). Tiempo de educar. México: Universidad autónoma de los estados unidos.

Rugeles, P., & Mora, B. (2015). El rol del estudiante en los ambientes educativos mediados por las TIC. Revista Lasallista de Investigación, 132-138.

Ruiz, J., Martínez, M., & Sánchez, M. (2016). El impacto de las Tic en la educación superior.

Revista de Investigación en Ciencias Contables y Administrativas, 17.

# Anexos



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN - MANAGUA

## ENTREVISTA

Docentes de Informática Básica

**Guía de preguntas para entrevista dirigida a docentes que imparten la asignatura de Informática Básica en la modalidad virtual Facultad de Educación e Idioma, UNAN- Managua, durante el primer semestre 2021.**

**Estimados Docentes:** El objetivo de la entrevista es para obtener información acerca de las estrategias de aprendizaje que utilizan para el desarrollo de la asignatura de Informática Básica impartida en la modalidad virtual. La información brindada será de suma importancia para el proceso investigativo.

Fecha: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ Hora: \_\_\_\_\_

1. ¿Mencione las estrategias de aprendizaje que utilizaron para desarrollar la asignatura Informática Básica bajo la modalidad virtual?
2. ¿Todas las estrategias de aprendizaje que utilizaron motivaron o no el proceso de aprendizaje del estudiante? Justifique

3. Mencione cual de todas las estrategias de aprendizaje propuestas no fueron motivadoras para los estudiantes.
  
4. ¿Cuál de las estrategias de aprendizajes utilizadas aportó de manera positiva a la construcción de un aprendizaje significativo en el estudiante?
  
5. ¿Cómo contribuyen las estrategias de aprendizaje al desarrollo de las capacidades, habilidades y conocimiento del estudiante?
  
6. ¿Los recursos que utiliza en la asignatura Informática Básica, son los adecuados para el logro de las estrategias de aprendizaje en la modalidad virtual?
  
7. ¿Considera usted, que las estrategias implementadas fueron apropiadas para el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes en la asignatura de Informática Básica? Justifique
  
8. ¿Cuál ha sido el impacto en el rendimiento académico de los estudiantes en correspondencia con las estrategias de aprendizaje, utilizadas en la asignatura Informática Básica en modalidad virtual?



## ENTREVISTA

Docentes del Componente Curricular Programas Ofimáticos I

**Guía de preguntas para entrevista dirigida a docentes que imparten el Componente Curricular Programas Ofimáticos I, en la modalidad virtual Facultad de Educación e Idioma, UNAN- Managua, durante el primer semestre 2021.**

**Estimados Docentes:** El objetivo de la entrevista es para obtener información acerca de las estrategias de aprendizaje que utilizan para el desarrollo del Componente Programas Ofimáticos I, en la modalidad virtual. La información brindada será de suma importancia para el proceso investigativo.

**Fecha:** \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ **Hora:** \_\_\_\_\_

1. ¿Mencione las de estrategias de aprendizaje que utilizaron para desarrollar el Componente Curricular Programas Ofimáticos I, bajo la modalidad virtual?
2. ¿Todas las estrategias de aprendizaje que utilizaron motivaron o no el proceso de aprendizaje del estudiante? Justifique
3. Mencione cual de todas las estrategias de aprendizaje propuestas no fueron motivadoras para los estudiantes.
4. ¿Cuál de las estrategias de aprendizajes utilizadas aportó de manera positiva la

construcción de un aprendizaje significativo en el estudiante?

5. ¿Cómo contribuyen las estrategias de aprendizaje al desarrollo de las capacidades, habilidades y conocimiento del estudiante?
6. ¿Qué competencias adquiriste en el componente Curricular Programas Ofimáticos I, como apoyo a tu desarrollo profesional?
7. ¿Los recursos que utiliza en el Componente Curricular Programas Ofimáticos I, son los adecuados para el logro de las estrategias de aprendizaje en la modalidad virtual?
8. ¿Considera usted, que las estrategias implementadas fueron apropiadas para el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes en el Componente Curricular Programas Ofimáticos I? Justifique
9. ¿Cuál ha sido el impacto en el rendimiento académico de los estudiantes en correspondencia con las estrategias de aprendizaje, utilizadas en el Componente Curricular Programas Ofimáticos I, en modalidad virtual?
10. Con base a la experiencia vivida en el desarrollo del Componente Programas Ofimáticos I ¿Qué recomendaciones daría para mejorar la selección de las estrategias de aprendizaje para los próximos cursos a impartir?



## ENCUESTA

### Estudiantes de la Asignatura Informática Básica

Guía de preguntas para encuesta dirigida a estudiantes que cursaron la asignatura de Informática Básica en la modalidad virtual Facultad de Educación e Idioma, UNAN-Managua, durante el primer semestre 2017.

Nombre del departamento:

Fecha: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ Hora:

**Estimados Estudiantes:** El objetivo de esta encuesta es para determinar las estrategias de aprendizaje que han tenido mayor impacto en la asignatura de Informática Básica para el desarrollo profesional de los estudiantes en la modalidad virtual, durante el I semestre 2021.

#### 1. Seleccione las estrategias de aprendizaje que utilizaron para desarrollar la asignatura Informática Básica, bajo la modalidad virtual:

- Elaboración de la información**, se elaboró documentos del paquete office (Word, PowerPoint, Excel).entre otros como ensayos e informes.
- Organización de la información**, realización resúmenes, elaboración de esquemas, cuadro sinópticos, mapas conceptuales, mapas mentales.



**Búsqueda o intercambio de la información**, Capacidad para buscar información de calidad en fuentes confiables, comparte información a través de correos, redes y desde varios tipos de formatos.

**Aprendizaje Basado en proyectos**, se Definió, Identifico, Investigo, Planeo y desarrollo.

**2. ¿Las estrategias de aprendizaje que utilizaron los docentes te motivaron o no en tu aprendizaje? Justifica**

**3. ¿Cuál de las estrategias de aprendizajes que utilizaron aportó de manera positiva a la construcción de tu aprendizaje de manera significativa?**

**4. ¿Selecciona que estrategias de aprendizaje contribuyeron al desarrollo de tus capacidades, habilidades y conocimiento en tu aprendizaje?**

Conocimiento y uso avanzado como estudiante de las principales herramientas ofrecidas por entornos virtuales de aprendizaje.

Capacidad para buscar información de calidad, analizar y evaluar las diferentes fuentes.

Capacidad para crear contenido nuevo a partir de uno

Compromiso con el aprendizaje.

Actitud necesaria para debatir.

Actitud para el aprendizaje a lo largo de la vida.

Generación de conocimiento.

Actitud para interactuar, pedir ayuda, colaborar.

**5. ¿Qué habilidades y destrezas desarrollaron en la asignatura informática básica, como apoyo a tu desarrollo profesional?**

**6. ¿Los recursos que utilizaste en la asignatura informática básica, consideras que fueron los adecuados para el logro de las estrategias de aprendizaje en la modalidad virtual? Justifique**

**7. ¿Qué dificultades de aprendizaje tuvieron durante el desarrollo de las estrategias de aprendizaje que debía realizar en la asignatura de Informática Básica? Justifique**

**8. Selecciona, según tu criterio como ha sido el impacto de las estrategias de aprendizaje en cuanto a tu rendimiento académico en la asignatura informática básica en modalidad virtual**

Eficiente

Deficiente

Excelente

Bueno

Regular

**9. ¿Consideras, que las estrategias de aprendizaje implementadas fueron pertinentes para el desarrollo de un aprendizaje significativo en la asignatura informática básica? Justifique**



## ENCUESTA

### Estudiantes del Componente Curricular Programas Ofimáticos I

Guía de preguntas para encuesta dirigida a estudiantes que cursaron el componente Programas Ofimáticos I, de Informática Básica en la modalidad virtual Facultad de Educación e Idioma, UNAN- Managua, durante el primer semestre 2017.

Nombre del departamento:

Fecha: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ Hora:

**Estimados Estudiantes:** El objetivo de esta encuesta es para determinar las estrategias de aprendizaje que han tenido mayor impacto en la asignatura de Informática Básica para el desarrollo profesional de los estudiantes en la modalidad virtual, durante el I semestre 2021.

#### 1. Seleccione las estrategias de aprendizaje que utilizaron para desarrollar la asignatura Informática Básica, bajo la modalidad virtual:

- Elaboración de la información**, se elaboró documentos del paquete office (Word, PowerPoint, Excel).entre otros como ensayos e informes.
- Organización de la información**, realización resúmenes, elaboración de esquemas, cuadro sinópticos, mapas conceptuales, mapas mentales.
- Búsqueda o intercambio de la información**, Capacidad para buscar información

de calidad en fuentes confiables, comparte información a través de correos, redes y desde varios tipos de formatos.

**Aprendizaje Basado en proyectos**, se Definió, Identifico, Investigo, Planeo y desarrollo.

**2. ¿Las estrategias de aprendizaje que utilizaron los docentes te motivaron o no en tu aprendizaje? Justifica**

**3. ¿Cuál de las estrategias de aprendizajes que utilizaron aportó de manera positiva a la construcción de tu aprendizaje de manera significativa?**

**4. ¿Selecciona que estrategias de aprendizaje contribuyeron al desarrollo de tus capacidades, habilidades y conocimiento en tu aprendizaje?**

Conocimiento y uso avanzado como estudiante de las principales herramientas ofrecidas por entornos virtuales de aprendizaje.

Capacidad para buscar información de calidad, analizar y evaluar las diferentes fuentes.

Capacidad para crear contenido nuevo a partir de uno

Compromiso con el aprendizaje.

Actitud necesaria para debatir.

Actitud para el aprendizaje a lo largo de la vida.

Generación de conocimiento.

Actitud para interactuar, pedir ayuda, colaborar.

**5. ¿Qué habilidades y destrezas desarrollaron en la asignatura informática básica, como apoyo a tu desarrollo profesional?**

**6. ¿Los recursos que utilizaste en la asignatura informática básica, consideras que fueron los adecuados para el logro de las estrategias de aprendizaje en la modalidad virtual? Justifique**

**7. ¿Qué dificultades de aprendizaje tuvieron durante el desarrollo de las estrategias de aprendizaje que debía realizar en la asignatura de Informática Básica? Justifique**

**8. Selecciona, según tu criterio como ha sido el impacto de las estrategias de aprendizaje en cuanto a tu rendimiento académico en la asignatura informática básica en modalidad virtual**

Eficiente

Deficiente

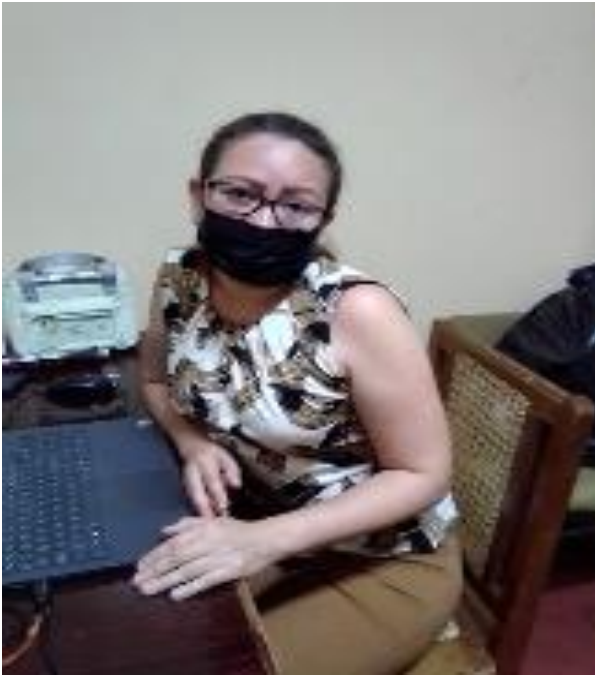
Excelente

Bueno

Regular

**3. ¿Consideras, que las estrategias de aprendizaje implementadas fueron pertinentes para el desarrollo de un aprendizaje significativo en la asignatura informática básica? Justifique**

**Docentes Modalidad Virtual.**



**Docente de la Asignatura  
Informática Básica, 2017.**



**Docente del Componente Curricular  
Programas Ofimáticos I, 2021.**