

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA

UNAN – Managua

Recinto Universitario “Rubén Darío”

Facultad de Educación e Idiomas

Departamento de Tecnología Educativa

Informática Educativa



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.

Tesis para optar al título de Licenciado en Ciencias de la Educación con Mención en Informática Educativa

Autor(es):

Br. Lilieth de los Ángeles Madrigal
Br. Eveling Jessenia Olivas Pauth

Tutor: MSc, Perla Centeno

Managua, 2020.

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

DEDICATORIA

Dedico mi trabajo monográfico a Dios que estuvo en cada momento más difíciles de mi vida y durante mi proceso de preparación, dándome fuerza para seguir adelante, cuando me sentía sola estabas siempre leal junto a mí, el único que me dio sabiduría, inteligencia y fortaleza, te amo mi Dios, todo esto sin pedirme nada a cambio me has dado muchas cosas, me queda decirte muchas gracias padre celestial por tu amor y cariño, por ayudarme a culminar mi carrera y guíame por el camino correcto, siempre tendré FE y confianza en que eres el único en hacer posible las cosas, sin ti no soy nada y no hubiera llegado hasta aquí sin tu ayuda.

Dedica: Lilieth de los Ángeles Madrigal

Dedico la presente investigación primeramente a mi Padre Dios por permitirme llegar con sabiduría y entendimiento a culminar mis estudios de Licenciatura.

A mi esposo Johnny Giusto e hijos por darme todo el apoyo necesario para lograr enfrentar los retos y dificultades.

A mis abuelitos por estar siempre pendiente de mí, especialmente a mi mamita Martha Rayo (q.e.p.d) que me ayudo siempre desde niña para superarme.

A la maestra Alina Giusto que es como una madre para mí y me insto a superarme más y seguir adelante.

Dedica: Eveling Jessenia Olivas Pauth

AGRADECIMIENTOS

Primeramente, le agradezco a Dios por darme la oportunidad de poder culminar mis estudios universitarios con sabiduría y entendimiento, es una gran bendición para mi vida, siempre estaba motivándome a no darme por vencida cuando me sentía que no podía estuviste ahí dándome fuerza con el propósito de llegar a mi meta más importante que era poder llegar a concluir mi carrera.

A Don Juan Antonio Conde, le agradezco por no dejarme sola en ningún momento, brindándome su apoyo y consejos para ser de mí una mejor persona, ayudándome a seguir adelante, con amor y paciencia en que cada día te preocupabas, gracias por confiar y creer en mis expectativas y no dejarme sola en momentos difíciles de mi carrera.

A mi familia por motivarme durante el proceso de estudio a seguir adelante deseando y anhelando lo mejor para mi vida.

Agradece: Lilieth de los Ángeles Madrigal

Agradezco infinitamente a Dios por permitirme lograr culminar unas de mis etapas de estudios como es la Licenciatura.

A mi familia por el apoyo brindado durante este tiempo de mi carrera dándome ánimos y motivándome para seguir adelante.

A los docentes del departamento de Tecnología Educativa por su tiempo y dedicación.

Agradecemos especialmente a nuestra tutora de Monografía Perla Centeno por estar siempre acompañándonos en el proceso, levantándonos el ánimo en los momentos difíciles brindándonos sus consejos y sugerencias.

Agradece: Eveling Jessenia Olivas Pauth.

CARTA AVAL

MSc. Perla Marina Centeno Talavera, docente del Departamento de Tecnología Educativa de la UNAN – Managua.

Informo que el tema de investigación bajo mi tutoría y que fue titulado: **“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”**, elaborado por:

Autor(es):

Br. Lilieth de los Ángeles Madrigal

Br. Eveling Jessenia Olivas Pauth

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 18 días del mes de Febrero del 2020.

Atentamente,

MSc. Perla Marina Centeno Talavera
Departamento de Tecnología Educativa

UNAN Managua



Resumen

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) hacen que la educación sea más efectiva, estas han contribuido a la implementación de nuevas estrategias de aprendizaje siendo flexibles y motivadoras que permiten una nueva forma de aprender, proporcionando herramientas accesibles para compartir e interactuar con diferentes actividades, a través de esta se adquieren conocimientos, habilidades, destreza y competencias que sirven para el desarrollo profesional del estudiante.

La presente investigación realizada en la universidad, UNAN-Managua, contiene un análisis de las estrategias de aprendizaje implementadas en la asignatura de Informática Básica impartida en modalidad B-Learning del turno profesionalización de la Facultad de Educación e Idioma, así mismo, se identificaron las estrategias de aprendizaje que utilizan los estudiantes, esto permitió su valoración de las mismas, además de esto se determinaron las dificultades presentadas por estudiantes al hacer uso de dichas estrategias en la modalidad B-Learning.

Este trabajo se realizó con un enfoque filosófico cualitativo, el estudio correspondiente es de tipo descriptivo no experimental, ya que se estudian los fenómenos en un ambiente natural, sin ninguna manipulación de variables, y de corte transversal. Para la recolección de datos se elaboraron instrumentos como: entrevista a la coordinadora de la asignatura, entrevistas a docentes de Informática Básica y grupo focal a estudiantes que habían cursado dicha asignatura, cada instrumento que se aplicó se redactó con base a objetivos y variables. La muestra estuvo compuesta por 40 estudiantes de la Facultad de Educación e Idioma, 4 docentes que impartieron la asignatura y la coordinadora de la asignatura, los resultados obtenidos de la muestra afirman que hay muchas dificultades en los estudiantes al implementar las estrategias de aprendizaje en la modalidad B-Learning, ya que inciden factores como: la falta de computadoras, internet, tiempo, falta de conocimientos tecnológicos entre otros factores que no permiten el desarrollo de habilidades y competencias en su formación profesional.

Índice

CAPÍTULO I	1
1. INTRODUCCIÓN	1
2. ANTECEDENTES	2
2.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES.....	2
2.2. ANTECEDENTES NACIONALES.....	4
3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	7
4. JUSTIFICACIÓN	8
5. OBJETIVO GENERAL	9
6. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	9
CAPITULO II	10
7. MARCO TEÓRICO	10
7.1 <i>¿Qué es el proceso de Aprendizaje?</i>	10
7.2 <i>Estrategias de aprendizaje</i>	10
7.2.1. <i>Teorías de Aprendizaje</i>	12
7.2.2. <i>Tipos de Aprendizaje</i>	15
7.2.3. <i>Tipos de Estrategias de Aprendizaje</i>	17
7.3 EDUCACIÓN A DISTANCIA	23
7.4 MODALIDAD B-LEARNING	26
7.4.1. <i>Integración curricular de las Tics en la modalidad B-Learning</i>	27
7.4.2. <i>Educación Virtual</i>	29
7.4.3. <i>Educación B-Learning</i>	31
7.5 <i>Plataformas Virtuales</i>	32
7.5.1. <i>Recursos Didácticos Virtuales</i>	33
7.5.2. <i>Estrategias didácticas en entornos virtuales</i>	40
7.5.3. <i>Enseñanza de Informática Básica en modalidad B-Learning</i>	42
7.5.4. <i>Actividades de aprendizaje en espacio virtuales</i>	43
7.5.5. <i>Características pedagógicas de la modalidad B-Learning</i>	44
7.5.6. <i>Ventajas y Desventajas al estudiar en modalidad B-Learning</i>	46
7.5.7. <i>Habilidades al estudiar Informática Básica en modalidad B-Learning</i>	48
8. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	50
9. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	51

CAPITULO III	54
10. DISEÑO METODOLÓGICO.....	54
10.1. <i>Enfoque filosófico de la investigación</i>	<i>54</i>
10.2. <i>Tipo de investigación.....</i>	<i>55</i>
10.3. <i>Población y Muestra</i>	<i>56</i>
10.4. <i>Procedimiento de Recolección de Datos.....</i>	<i>59</i>
10.5. <i>Entrevista a la Coordinadora de la asignatura Informática Básica.....</i>	<i>60</i>
10.6. <i>Entrevista a docentes que imparte la asignatura de Informática Básica.....</i>	<i>60</i>
10.7. <i>Instrumento grupo focal a estudiantes de Informática Básica.....</i>	<i>61</i>
CAPITULO IV.....	63
11. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	63
11.1. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA ENTREVISTA A COORDINADORA DE LA ASIGNATURA INFORMÁTICA BÁSICA.....	63
11.2. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LAS ENTREVISTAS A DOCENTES QUE IMPARTIERON LA ASIGNATURA DE INFORMÁTICA BÁSICA ENMODALIDAD B-LEARNING.....	66
11.3. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DEL GRUPO FOCAL A ESTUDIANTE QUE CURSARON LA ASIGNATURA INFORMÁTICA BÁSICA.....	74
12. TRIANGULACIÓN DE LOS RESULTADOS PARA VARIABLES DE MAYOR RELEVANCIA EN EL ESTUDIO.....	89
CAPÍTULO V.....	94
13. CONCLUSIONES	94
14. RECOMENDACIONES.....	96
15. BIBLIOGRAFÍA	97
ANEXO.....	103
ENTREVISTA A LA COORDINADORA DEL COLECTIVO DE INFORMÁTICA BÁSICA.....	104
ENTREVISTA A DOCENTES DE INFORMÁTICA BÁSICA.....	105
GRUPO FOCAL A ESTUDIANTES DE INFORMÁTICA BÁSICA.....	106
CRONOGRAMA DE TRABAJO	107
MATRIZ DE LOS RESULTADOS.....	108
TRASCRIPTIÓN DEL GRUPO FOCAL APLICADO A LOS ESTUDIANTES DE LAS FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMA DEL TURNO PROFESIONALIZACIÓN.	116
FOTOS DEL GRUPO FOCAL A ESTUDIANTES	129

Capítulo I

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 a distancia, esta cuenta con un modelo de aprendizaje conocido como B-Learning “aprendizaje mixto”, que 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 de esta investigación se centra en el análisis de estrategias de aprendizajes que se implementan para 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, realizada en el primer semestre del año 2019, con el fin de poder analizar y valorar el uso de estrategias que utilizan los estudiantes en la actualidad en dicha asignatura, 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 del turno profesionalización, que a través de distintas estrategias de aprendizaje pueden desarrollar habilidades y competencias en la asignatura de Informática Básica, de igual manera les sirven en su desarrollo profesional y colectivo, así mismo, se identifican los tipos de estrategias, y se sugieren recomendaciones para mejorar la aplicabilidad pedagógica al momento de encontrar dificultades educativas en los estudiantes.

2. Antecedentes

En este acápite se abordan temas relacionados sobre estrategias de aprendizaje implementadas en la asignatura de Informática impartida en modalidad B-Learning, tanto nacional como internacional.

2.1. Antecedentes Internacionales

Según Higinio y Linares en el año (2014), efectuaron una investigación en Colombia, por los autores, Higinio y Linares que lleva por título. **“B-Learning. Estrategia metodológica en el proceso de enseñanza y aprendizaje del área de Tecnología e Informática”**, el objetivo principal de esta investigación. Articular las estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje del área de tecnología e informática en la modalidad B-Learning, con los estudiantes de los grados décimo y undécimo de la Institución educativa la Linda. El tipo de estudio de esta investigación fue de tipo Acción Educativa, con enfoque de carácter cualitativo, la población fue un conjunto de estudiante y docente de la Institución, de la ciudad de Manizales, Colombia.

Resultado de investigación

Según los autores afirman que la implementación de la modalidad B-Learning ha influido en la motivación de los estudiantes y en sus formación, utilizando nuevas estrategias de aprendizaje que ayudan al desarrollo de asignaturas con nueva dinámica en las clases desarrolladas desde un entorno virtual, como resultado se obtuvo un alto porcentaje de los estudiantes consideran la modalidad B-Learning dinamiza el proceso de enseñanza y aprendizaje, utilizando estrategias que motivan a los estudiantes al autoaprendizaje, ayudando a adoptar hábitos de regulación de tiempo para cumplir con sus deberes académicos, permiten la interacción y acompañamiento permanente entre docente y estudiante, así mismo el intercambio de ideas, generando habilidades y destrezas en los estudiantes, indican que la modalidad Blended Learning facilita la entrega de trabajos desarrollados en forma individual o grupal, se puede acceder a materiales de consulta y ejercicios

propuestos en un aula virtual de Moodle, los docentes en la modalidad B-Learning cuentan con un amplio abanico de posibilidades en línea, desde una red social como Facebook, desde un blog, videos tutoriales, en internet hay muchos sitios web con contenidos y herramientas en línea. La modalidad fue calificada como excelente por parte de los estudiantes de la institución, lo que demuestra aceptación e interés por nuevos escenarios de enseñanza y aprendizaje.

Siguiendo con las investigaciones en américa del sur se encontró en el año, Según Hernández, (2013), en Universidad Técnica de Ambato, Ecuador, para optar al título de Docencia en Informática, con el tema, **“B-Learning y su incidencia en el proceso aprendizaje de la asignatura de computación de los estudiantes de segundo año de Informática.** Tiene por objetivo principal, determinar las incidencias de la aplicación B-Learning en el proceso de aprendizaje de la asignatura de computación, este estudio busca alternativas que mejoren el aprendizaje de los estudiantes de segundo Año de Bachillerato, especialidad Informática del “Instituto Nacional Mariano Benítez de la provincia Tungurahua”. Esta investigación se trabajó con un enfoque cuantitativo y cualitativo, con un diseño exploratorio, experimental, con un total de muestra de 61 persona objeto de estudio.

Resultados de investigación

Según Hernández, obtuvo como resultado de investigación y afirma que la mayoría de los estudiantes no utilizan los entornos virtuales con frecuencia en sus clases, manifiestan que los módulos de aprendizaje de esta asignatura deben ser más flexibles, atractivos a la vista, que permitan interactuar alumno-profesor y que los contenidos sean muy intuitivos, dinámicos e innovadores, la tecnología debería ser consideradas como una parte importante y esencial en el aprendizaje en especial del módulo de computación, el internet ofrece muchos sitios en los cuales los docentes pueden subir sus módulos, enviar tareas y tomar evaluaciones, para que sus estudiantes tengan acceso desde cualquier lugar y a cualquier hora.

Igualmente en Costa Rica (2017), se realizó una investigación por Rivera, con el **tema de investigación** sobre: **“Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje”** este estudio muestra en análisis las estrategias didácticas que se utilizan para el desarrollo de asignaturas que son implementadas en entornos virtuales, como resultado se obtuvo, las estrategias se presentan; a) centradas en la individualización de la enseñanza-aprendizaje, b) para la enseñanza en grupo o individual, c) centradas en la presentación de información, la colaboración, participación de individuos y d) centradas en el trabajo colaborativo e innovador.

2.2. Antecedentes Nacionales

Para obtener información a nivel nacional se hizo un recorrido de investigaciones con temas relacionados sobre estrategias de aprendizaje aplicadas en las asignaturas de Informática Básica impartida en modalidad B-Learning, se encontró muy poca información a nivel nacional, ya que en nuestro país es una modalidad nueva que se está implementando en las universidades e institutos; en el proceso de búsqueda de información en relación con nuestro tema de investigación se obtuvo lo siguiente:

Según Flores, (2015), realizó una investigación que tiene por tema: **“Estrategias didácticas utilizadas en aulas virtuales en el proceso de aprendizaje, de la asignatura Informática Básica, en la carrera de “turismo sostenible” del turno matutino en la universidad FAREM-Matagalpa”**. El objetivo principal de esta investigación se centra en evaluar las estrategias didácticas utilizadas en aulas virtuales para el proceso de aprendizaje de la asignatura Informática Básica, tiene un enfoque filosófico mixto que utiliza lo cuantitativo y cualitativo, de tipo no experimental, la población obtenida fue 39 estudiantes de la carrera “Turismo Sostenible”; 1 docente del área de informática, 1 experto encargado de la plataforma virtual Moodle de FAREM Matagalpa, con un total de 41 personas. Así mismo se identificaron las estrategias didácticas utilizadas

a través del aula virtual del proceso aprendizaje, se valoró la eficacia del uso de las estrategias didácticas en el aula virtual, se determinaron las dificultades al utilizar las estrategias didácticas a través de aulas virtuales y se propusieron estrategias didácticas para ser implementadas en aulas virtuales.

Resultado de investigación

Los resultados obtenidos de esta investigación demuestran un análisis del uso de estrategias utilizadas para el proceso de aprendizaje en las aulas virtuales, que permiten el desarrollo de la asignatura de Informática Básica, por su parte los estudiantes utilizan el aula virtual como medio de comunicación y motivación, desarrollando habilidades y destrezas en su proceso de aprendizaje, permitiéndole al estudiante interactuar con distintos recursos digitales, facilidad de envío de actividades por medio de la plataforma de Moodle, sin necesidad de tener una relación personal con docentes o compañeros de clase ya que se obtienen comunicación a través de foros u otro medio como redes sociales.

Cierre de los antecedentes encontrados

Como cierre de los antecedentes encontrados, se aborda un análisis con respecto a la utilización de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), comenzamos un recorrido de investigación por América del sur, el cual se pudo ver en países como; Ecuador, Colombia, y finalizando en Centroamérica, Costa Rica, Nicaragua, (Matagalpa), se están utilizando la modalidad B-Learning para facilitar el proceso de aprendizaje, implementando los docentes estrategias didácticas virtuales para el desarrollo de asignaturas que son llevadas en línea, siendo más flexible y adaptable para diferentes tipos y tamaño, obteniendo grandes beneficios en la formación profesional de los estudiantes.

Comparando los resultados obtenidos mediante la línea las investigaciones anteriores, se puede inferir que la utilización de las plataformas virtuales en América del sur tanto como en Nicaragua en los procesos de enseñanza y aprendizaje han

mejorado la metodología de enseñar y aprender, sin embargo, en Nicaragua existen algunas debilidades que necesitan ser superadas para fortalecer el aprendizaje, tales como: utilizar estrategias virtuales para diferentes capacidades, recursos didácticos bien explicados para que el estudiante entienda el contenido, capacitación a docentes virtuales, falta de internet, ya que es el principal recursos para estudiar en modalidad B-Learning.

Durante esta investigación se abordan las estrategias de aprendizaje que implementan los docentes para el desarrollo de la asignatura Informática Básica impartida en modalidad B-Learning, el cual es nueva en nuestro país, donde es posible superar dificultades educativas y dar nuevas oportunidades de superación, sin embargo, se espera obtener buenos resultados en el proceso de investigación sobre este tema que es bastante amplio.

3. Planteamiento del problema

Actualmente las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) son muy utilizadas en la modalidad B-Learning como apoyo al proceso de formación profesional en estudiantes, por ende el departamento de Tecnología Educativa de la UNAN-Managua considero importante la implementación de este modelo en el año 2017, contribuyendo al uso de herramientas virtuales y promoviendo nuevas estrategias metodológicas innovadoras de aprendizaje, por consiguiente, es necesario conocer la aplicabilidad pedagógica de las estrategias que se utilizan para el aprendizaje de la asignatura de Informática Básica impartida en B-Learning, el cual esta asignatura va a contribuir al desarrollo profesional en estudiantes de la Facultad de Educación e Idioma.

Existen en la UNAN Managua diferentes modalidades entre ellas está el B-Learning 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.

¿Cuáles son 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?

4. Justificación

Según Selwyn (2014), afirma que, experimentamos una nueva era, donde se ha integrado el internet y las nuevas tecnologías beneficiando en las distintas áreas de nuestras vidas, entre ellas la educación y es por esto que nacen las diferentes modalidades educativas como es la B-Learning que hace uso de herramientas virtuales como recurso principal. Además, que estas modalidades han evolucionado en el concepto tradicional de la educación permitiendo implementar nuevas estrategias metodológicas y espacios de aprendizaje más interactivos, tanto así que los estudiantes pueden cursar las asignaturas sin tener que ir a la universidad.

El propósito fundamental de esta investigación es de analizar las estrategias de aprendizajes implementadas por los estudiantes que cursaron la asignatura en el primer semestre del año 2019, así mismo, se conocerá la forma autodidacta en la que los estudiantes aprenden y de qué manera inciden en el desarrollo profesional en otras asignaturas de su carrera, cabe destacar, que la implementación de estrategias dinámicas e innovadoras que se usan a través de plataforma virtuales permiten promover y facilitar un aprendizaje significativo.

A demás, este abordaje proporcionará datos que puedan posteriormente tomarse en cuenta para futuras propuestas de planeamiento didáctico en las asignaturas de modalidad B-Learning que oferta el Departamento de Tecnología Educativa de la UNAN MANAGUA, y así mismo ofrecer sugerencias de estrategias de aprendizaje para la asignatura de Informática Básica impartida en modalidad B-Learning, que puedan servir como recurso valioso a los estudiantes, lo cual les permita desarrollar habilidades en el proceso de aprendizaje con mejor calidad, donde puedan asumir nuevos retos y actitudes en la sociedad, ya que hay muchos estudiantes que presentan dificultades y necesidades educativas por no tener un recursos tecnológico que les ayude a superarse en la vida de una forma profesional.

5. Objetivo General

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.

6. Objetivos Específicos

1. Identificar las estrategias de aprendizaje utilizadas por estudiantes para 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.
2. Describir la aplicabilidad pedagógica de las estrategias de aprendizaje empleadas en la asignatura de Informática Básica impartida en la modalidad B-Learning del turno profesionalización, de la Facultad de Educación e Idiomas, UNAN MANAGUA durante el I semestre 2019.
3. Valorar el uso de estrategias utilizadas en la asignatura de Informática Básica para el desarrollo profesional de los estudiantes del turno profesionalización, de la Facultad de Educación e Idiomas, UNAN MANAGUA durante el I semestre 2019.
4. Identificar las dificultades que presentan los estudiantes al utilizar estrategias de aprendizaje en la asignatura de Informática Básica impartida en modalidad B-Learning del turno profesionalización, de la Facultad de Educación e Idioma, UNAN-Managua durante el I semestre 2019.

Capítulo II

7. Marco Teórico

En este acápite, se muestra una breve descripción de las principales ideas teóricas, que guardan estrecha relación con el enfoque del estudio. Aquí se abordan aspectos importantes como estrategias de aprendizaje, educación a distancia, Integración curricular de las Tics, Plataformas Virtuales y otros elementos importantes como modalidad B-Learning.

7.1 ¿Qué es el proceso de Aprendizaje?

El aprendizaje se ve facilitado como un proceso individual de representación, facilitador o aproximación a la realidad que se vive en un entorno social y cultural, que permite desarrollar diferentes capacidades intelectuales donde la persona habrá adquirido conocimientos, valores, principios y habilidades incluso puedes modificar su conducta personal a partir de experiencias, se puede decir que es una secuencia de aprender a aprender. *“Es importante resaltar que no existe un único proceso de aprendizaje, a lo largo de la vida todos vamos desarrollando diferentes procesos de aprendizaje como en las escuelas, en la universidad, en los trabajos, y en la casa familia”*, (Benítez, 2007, p. 42).

Según Yáñez (2016), define el proceso de aprendizaje como un medio de estudio que se concibe durante experiencias y conocimientos que se viven durante toda una vida, el cual refleja una adquisición de habilidades, destreza, valores etc., Para el desarrollo de este proceso, el individuo pone en marcha diversos mecanismos cognitivos que le permiten interiorizar la nueva información que se le está ofreciendo y así convertirla en conocimientos útiles.

7.2 Estrategias de aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje se aplican en todos los sistemas y actividades educativas, siendo un recurso lo cual se vale el docente para desarrollar un contenido en una forma organizada, así mismo contribuye a la implementación de

estrategias para el desarrollo de competencias de los estudiantes. Según Pimienta (2016), afirma que. *“Las estrategias de aprendizaje es una secuencia didáctica que incluyen inicio, desarrollo y cierre de un planeamiento, permitiendo favorecer e indagar conocimientos previos, donde es recomendable utilizar estrategias innovadoras en los procesos de aprendizaje”* (p. 9).

Las estrategias de aprendizaje son una serie de acciones planificadas por el docente el cual le permite tomar decisiones y conseguir los mejores resultados posibles al desarrollo de habilidades y destrezas permitiendo nuevos conocimientos en los estudiantes, por consiguiente, para Mendoza y Mamani, (2012), se refieren qué. *“Las estrategias de aprendizaje son procedimientos o recursos (organizadores del conocimiento) utilizados por el docente”* (p.3).

Según Vásquez (2010), opina sobre las estrategias donde se refiere que son un conjunto de técnicas que están orientada a alcanzar un objetivo que ayudan a mejorar el proceso de la educación, así mismo, están orientadas para el quehacer docente, el cual son las principales en incidir en el aprendizaje, en la calidad de la educación y la formación profesional del estudiante, siempre tener en cuenta estrategia que posibiliten no solamente mirar, comprender, e incidir en las formas de aprendizaje del estudiante, sino también el ser consciente de la necesidad de las innovaciones pedagógicas para enfrentar los retos y exigencias de la educación.

Sin embargo, se toman en cuentas diferentes opinión para definir y entender para que sirven las estrategias de aprendizaje que se aplican en el proceso de la educación, con la necesidad de promover un mejor aprendizaje significativo que a su vez pueden ser desarrollados a partir de los procesos contenidos en las estrategias cognitivas (habilidades cognitivas), partiendo de la idea fundamental de que el docente (mediador del aprendizaje), además de enseñar los contenidos de su especialidad, asume en la necesidad de “enseñar a aprender”, en fin las estrategias son planeadas por el docente, el planificador, guía, y el diseñador de materiales.

7.2.1. Teorías de Aprendizaje

Existen diversas teorías de aprendizaje que se dan en el ser humano donde ayudan a comprender, predecir, y controlar, tratan de explicar los procesos internos cuando aprendemos, su objeto de estudio se centra en la adquisición de destrezas motoras y habilidades intelectuales, en la adquisición de conceptos e información, al obtener nuevos conocimientos, experiencia, actitudes y otros aspectos que hacen parte del comportamiento y el aprendizaje del individuo, entre los grandes autores de las teorías de aprendizaje están: Gestalt, Jean Piaget, Lev Vygotsky, Frederick Skinner.

A continuación, se presentan algunas teorías de aprendizaje según (Schunk, 2017), estos explican los cambios que se producen en la conducta debido a la práctica y no a otros factores como el desarrollo fisiológico.

- **Teoría Conductista**

Una definición general de conductismo es: Corriente de la psicología que se basa en la observación del comportamiento o conducta del ser que se estudia y que explica el mismo como un conjunto de relaciones entre estímulos y respuestas. Se puede afirmar que el conductismo es: el conjunto de teorías del aprendizaje desarrolladas a partir de la psicología conductista, que estudia la conducta de los individuos y busca predecir y manipular dicha conducta a partir de la situación, la respuesta y el organismo. El conductismo fue propuesto por el psicólogo estadounidense John Watson a inicios del siglo XX. Watson propuso la teoría del conductismo como rechazo a la psicología y los métodos de introspección que partían de la idea de que el aprendizaje era un proceso interno, así que existen diferentes opiniones sobre esta teoría.

En otra opinión, el conductismo estudia los reflejos y estímulos condicionados donde determina lo que se conoce como “condicionamiento clásico” para el filósofo ruso Petrovich Pavlov (1913), expresa cómo se modifican las conductas humanas y la de los animales, el cual experimentaba la conducta de sus perros con el empleo

de diferentes técnicas de estímulos, que forman parte de la adaptación que deben hacer los seres humanos en diversas circunstancias para copiar la realidad. (Skinner, 1938), determinó que. *“Las conductas son el resultado del condicionamiento operante por medio de la atención, codificación de la información, reproducción motora y motivación”* (p.4). Por lo tanto, el conductismo es el que se encarga de los procesos mentales del aprendizaje del individuo.

Por consiguiente, el objeto de estudio de esta teoría es la conducta, depende de la situación, la respuesta y del organismo, por lo tanto, el conductismo se basa en la corriente psicológica, en cual se encarga de estudiar las conductas y comportamiento del ser humano, así mismo el de los animales a través de procedimientos experimentales, este estudio se concentra en la conducta observable e identificó que ésta modifica el comportamiento de los individuos tras un proceso de estímulo, respuesta y refuerzo que finaliza con el aprendizaje.

- **Teoría Cognitiva**

Se puede definir esta teoría del cognitivismo como: *“Corriente de la psicología que explica el trabajo de la mente humana mediante un modelo hipotético de su funcionamiento,* (p.117). El cognitivista radica en la forma en que se concibe el conocimiento, el cual consiste fundamentalmente en una respuesta pasiva y automática a estímulos externos del ambiente básicamente como representaciones simbólicas en la mente de los individuos. Este enfoque se interesa básicamente del cómo los individuos representan el mundo en que viven y cómo reciben de él la información.

Así mismo, cognitivismo es una teoría psicológica cuyo objeto de estudio es cómo la mente interpreta, procesa y almacena la información en la memoria. Dicho de otro modo, se interesa por la forma en que la mente humana piensa y aprende, ha sido utilizada para explicar los procesos mentales, por tanto, existen los factores intrínsecos como extrínsecos, el cual produce el aprendizaje del individuo, determina, que el aprendizaje puede ser explicado por medio de análisis mentales

o ya sea por medio de procesos cognitivos donde el aprendizaje resulta más fácil y la nueva información puede ser almacenada en la memoria por mucho tiempo.

- **Teoría Constructivista.**

Se puede definir como constructivismo en psicología, teoría explicativa de los procesos de aprendizaje a partir de conocimientos ya adquiridos. La pedagogía también denomina como constructivismo a la corriente que afirma que. *“El conocimiento de todas las cosas surge a partir de la actividad intelectual del sujeto, quien alcanza su desarrollo según la interacción que entabla con su medio”* (p. 228). El Constructivismo ha recibido aportes de importantes autores, entre los cuales se encuentran Jean Piaget, Vygotsky, Ausubel y Bruner.

Sin embargo, este enfoque construye conocimiento a través de las experiencias, donde el estudiante adquiere su propio conocimiento a partir de su forma de ser, de pensar o de interpretar la información siendo el principal responsable de concebir su propio aprendizaje, participando activamente y adquiriendo estructuras cada vez más complejas, los alumnos activo construyen a nuevas ideas o conceptos basándose en su conocimiento o experiencias pasadas, en seleccionar, transformar información, construye hipótesis y toma decisiones.

Esta teoría permite orientar el proceso de aprendizaje desde una perspectiva, el cual se recomienda menos mensajes verbales por parte docente y más actividad para el estudiante, permitiendo al individuo ir más allá de sus conocimiento, al aprendizaje también implica el reconocimiento que cada persona aprende de diversas maneras, requiriendo estrategias metodológicas pertinentes que estimulen potencialidades y recursos adaptable a cada capacidad, propician al estudiante a valorar y confiar en sus propias habilidades para resolver problemas.

- **Teoría Conectivista**

La teoría Conectivista se basa en la conexión de redes que da lugar a nueva forma de aprender, adquirir conocimiento, en desarrollar habilidades, destrezas y competencias a través de la educación digital. La educación en esta teoría no tiene

frontera, es un aprendizaje continuo, es decir que se puede conectar en cualquier lugar y en cualquier momento, permite un desarrollo educativo innovador, donde la sociedad aprende en ambientes virtuales, el aprendizaje ha dejado de ser una actividad individual, para convertirse en comunidades de aprendizaje interconectadas por medio de la tecnología, el conectivismo proporciona nuevos conocimientos, los cuales se adquieren a través de la tecnología, internet, curso virtuales, y universidades en líneas. *“En los últimos veinte años, la tecnología ha reorganizado la forma en la que vivimos, comunicamos y aprendemos”* dice (Tejada, 2017, p.6).

Según Posada, (2012). Afirma que. *“El conectivismo es una teoría del conocimiento y del aprendizaje desarrollada por George Siemens y ampliada por Stephen Downes que trata de describir cómo se produce el aprendizaje del ser humano en contacto con Internet y las redes sociales”* (p.1). En esta teoría el aprender consiste en crear una red externa donde los “nodos” se conectan para dar forma a una compleja fuente de conocimiento, existen organizaciones, bibliotecas, sitios web, blogs, wikis, libros, revistas, bases de datos, etc. esta teoría fue llamada “la era digital del conocimiento”. Donde la herramienta principal de aprendizaje es el ordenador que cultiva ciertas destrezas y habilidades, una vez dominadas pueden utilizarse en cualquier contexto que conduzca a un conjunto de información que permite aumentar cada vez más nuestro estado actual de conocimiento.

El conectivismo, es parte de la tecnología es una nueva forma en que aprendemos, siendo la lengua informática que trabaja a través de un sistema de símbolos y una semántica particular, el aprendizaje se ve complejo en un mundo digital, que permite la motivación, innovación, e interacción entre docentes y estudiantes que comparten dentro de una red digital. Por lo tanto, esta teoría se enfoca en la inclusión de tecnología como parte de nuestra vida.

7.2.2. Tipos de Aprendizaje

A continuación, se mencionan algunos tipos de aprendizaje según García (2018), plantea 6 tipos de aprendizaje entre los más conocidos están:

Aprendizaje Implícito: hace referencia a un tipo de aprendizaje que se constituye en un aprendizaje generalmente no-intencional y donde el aprendiz no es consciente sobre qué se aprende.

El resultado de este aprendizaje es la ejecución automática de una conducta motora. Lo cierto es que muchas de las cosas que aprendemos ocurren sin darnos cuenta, Por ejemplo, hablar o caminar. El aprendizaje implícito fue el primero en existir y fue clave para nuestra supervivencia. Siempre estamos aprendiendo sin darnos cuenta.

Aprendizaje Explícito: Se caracteriza porque el aprendiz tiene intención de aprender y es consciente de qué aprende.

Por ejemplo, este tipo de aprendizaje nos permite adquirir información sobre personas, lugares y objetos. Es por eso que esta forma de aprender exige de atención sostenida y selectiva del área más evolucionada de nuestro cerebro, es decir, requiere la activación de los lóbulos prefrontales.

Aprendizaje Significativo: Este tipo de aprendizaje se caracteriza porque el individuo recoge la información, la selecciona, organiza y establece relaciones con el conocimiento que ya tenía previamente. En otras palabras, es cuando una persona relaciona la información nueva con la que ya posee.

Aprendizaje por Descubrimiento: Este aprendizaje hace referencia al aprendizaje activo, en el que la persona en vez aprender los contenidos de forma pasiva, descubre, relaciona y reordena los conceptos para adaptarlos a su esquema cognitivo. Uno de los grandes teóricos de este tipo de aprendizaje es Jerome Bruner.

Aprendizaje Memorístico: Significa aprender y fijar en la memoria distintos conceptos sin entender lo que significan, por lo que no realiza un proceso de significación. Es un tipo de aprendizaje que se lleva a cabo como una acción mecánica y repetitiva.

Aprendizaje Receptivo: Con este tipo de aprendizaje denominado receptivo la persona recibe el contenido que ha de internalizar. Es un tipo de aprendizaje impuesto, pasivo. En el aula ocurre cuando el alumno, sobre todo por la explicación del profesor, el material impreso o la información audiovisual, solamente necesita comprender el contenido para poder reproducirlo.

Muchas veces nos preguntamos como las personas aprenden, a veces los imaginamos que aprendemos estudiando o realizando aprendizajes de memoria, o ver o escuchar, sin embargo, existen distintos tipos de aprendizaje con características muy diferentes entre sí, donde permiten percibir, y aprender de acuerdo a capacidades, ya que el ser humano aprende cosas de forma distintas y a través de canales diferentes, como lo visual esto implica distintos sistemas de representación o de recibir información mediante canales así como la comunicación, en este punto se mencionan los distintos tipos de aprendizaje los cuales han determinado qué parte de la capacidad de aprendizaje se hereda y cuál se desarrolla.

7.2.3. Tipos de Estrategias de Aprendizaje

Existen diverso tipos de estrategias de aprendizaje que se planifican de acuerdo a las necesidades y posibilidades de la población estudiantil a la cual van dirigidas cumpliendo dichos objetivos, ya que los recursos didácticos pueden variar dependiendo de los contenidos a abordar, sin embargo, es importantes mencionar que las estrategias de aprendizaje son una guía flexible y motivadoras que tienen como meta alcanzar y lograr objetivos propuestos para el procesos de aprendizaje, a partir de la distinción entre técnicas y estrategias.

Es relevante mencionarle que las estrategias de aprendizaje son conjuntamente con los contenidos, objetivos y la evaluación de los aprendizajes, componentes fundamentales del proceso de aprendizaje. Siguiendo con esta analogía, podríamos explicar qué es y qué supone la utilización de estrategias, estas pueden seleccionar, organizar, reflexionar y motivar e integrando nuevos conocimientos.

Según Pimienta, (2012), y otros autores describen algunos tipos de estrategias de aprendizaje que aplican en diversos enfoques educativos a continuación se mencionan.

Las estrategias más utilizadas en entornos virtuales son: ilustraciones atractivas e innovadoras, materiales multimedia (videos, imágenes, audios), o elementos organizativos como: (mapas conceptuales, esquemas, como son mapas conceptuales, cuadros sinópticos, diagramas de flujo, líneas de tiempo), ejercicios prácticos, metáforas, ensayos, resumen, actividades innovadoras y motivadoras en los cuales se pueden (crear trabajos individuales o grupales, tareas, cuestionarios, foros, wikis, glosario).

Estrategias de organización de información

Esta estrategia se basa en una serie de modos de actuación que consisten en agrupar la información para que sea más sencilla para estudiarla y comprenderla, permite mejorar la organización global de la información, le proporcionan una significación lógica y hacen más probable el aprendizaje significativo el cual se hace muy efectivo con las técnicas que se aplican, entre ellas se encuentran las de representación lingüística como: resúmenes, organizadores gráficos, cuadros sinópticos y los de representación viso espacial, mapas o redes conceptuales, podemos incurrir un aprendizaje más duradero, no sólo en la parte de estudio, sino en la parte de la comprensión. La organización deberá ser guiada por el profesor, aunque en última instancia será el alumno el que se organice.

Estrategia para indagar los conocimientos previos

Esta estrategia permite explorar y activar los conocimientos previos y antecedentes con los que cuenta el estudiante participando oral o escrito. Así mismo permite indagar u obtener información acerca de un tema determinado una situación o un problema. A través de lluvias de ideas, y una serie de interrogantes que ayudara a esclarecer el tema a exponer ¿Qué conoce del tema? o ¿qué debo de

saber del tema? con el objetivo de contribuir a iniciar las actividades en secuencia didáctica. El tiempo para llevar a cabo esta estrategia es breve, no más de 10 a 15 minutos.

Estrategia para la Motivación

La estrategia de motivación se entiende como la combinación de recursos que inicia, dirige y sostiene la conducta hacia el logro de los objetivos, lo que implica que tanto el docente ha de estar motivado para desarrollar estrategias de aprendizaje, como el estudiante para aprender. La motivación apoya el aprendizaje, si bien la principal fuente de motivación está en el mismo individuo como resultado de estímulos internos y externos, el profesor o asesor puede utilizar diversas estrategias motivantes, como no tener miedo de innovar, utilizar diferentes metodologías, ser creativo en la clase, ser positivo etc.

Estrategias de Elaboración

Esta estrategia que permite hacer conexiones entre lo nuevo y lo familiar. Por ejemplo: Parafrasear, resumir, crear analogías, tomar notas no literales, responder preguntas las incluidas en el texto o las que pueda formularse el estudiante, describir cómo se relaciona la información nueva con el conocimiento existente revisar y reformular los objetivos de la clase, individualmente o en pequeños equipos en un tiempo determinado.

Estrategia para orientar la atención de los estudiantes

Según (Martínez, 2013). Esta estrategia se enfoca principalmente en el estudiante para captar la atención durante la hora de estudio, será que el docente pueda mantener la atención, esto se puede lograr durante ejercicios prácticos, metáforas, juegos educativos y videos, podemos decir actividades innovadoras y motivadoras, que puedan estimular, y mantener el interés los estudiantes, donde el docente es el diseñador de dichas actividades, el que facilita el proceso de aprendizaje significativo.

Estrategias de Comprensión

Según, Gutiérrez y Salmerón, (2012). La estrategia de la comprensión es capaz de contribuir al conocimiento de los estudiantes, que permita interpretar, entender y analizar el mensaje del texto a comprender, el cual esta estrategia permite al lector resolver dificultades locales y globales, haciéndose preguntas que se desea y para que comprender el contenido plateado, investigando y buscando significados de palabras que no entienda del párrafo.

Por lo tanto, esta estrategia se centra en lo que se debe comprender de una escritura, básicamente a la hora de leer tenemos que hacernos preguntas, así mismo contestarlas, resumir, tener ideas de lo que trata la escritura englobando la capacidad del significado, es importantes darnos cuenta que debemos de leer para adquirir conocimientos y así saber de la realidad que nos rodea cada día. Esta estrategia de aprendizaje es capaz de permitir que el lector reflexione y desarrolle capacidades de comprender los hechos, causas en diferentes temas de una lectura.

Estrategia Estructural

Esta estrategia sirve para la estimulación del aprendizaje significativo y activo de los estudiantes que les permite seleccionar información sobre temas relevantes y así estructurarlos a través de diagramas de flujo o esquemas, o ya sean en mapas mentales, siendo específicos de lo más importante de un contenido, el estudiante tiene la imaginación de como presentar un tema al profesor siendo organizados. *“Se puede mencionar que es importante conocer como estructurar una información, para detectar los aspectos más relevantes o significativos de un texto o exponer”* (Sanfeliciano, 2019: p.11). Estas estrategias se aplican al aprendizaje del estudiante, entre estas menciona la estructural y la generativa.

Por lo tanto, esta técnica viene a favorecer el aprendizaje ayudando a organizar el material en pequeñas ideas, pero entendibles, representativo y coherentes partiendo de la información más interesante donde será más fácil acceder a la información almacenada en nuestra memoria USB, ya sean

investigaciones, informes etc., el cual ayudan a formalizar una comprensión auténtica de los contenidos, en lugar de un aprendizaje memorístico y superficial. Por esto, es interesante incorporar en las aulas estas estrategias de aprendizaje que ayuda a los alumnos utilizar estas técnicas para aumentar considerablemente su rendimiento académico.

Estrategia Generativa

Existen muchos psicólogos que entienden el aprendizaje activo como la generación por parte del alumno de las relaciones entre las ideas. Por esta razón las estrategias generativas son una gran herramienta para lograr despertar en los alumnos ese tipo de aprendizaje. *“Instruir a los alumnos en cómo tomar notas o en cómo realizarse preguntas a sí mismos facilita en gran medida la comprensión profunda y la integración de los conocimientos adquiridos”* (Sanfeliciano, 2019. p. 16).

Es importante destacar que existen diversas estrategias de aprendizaje que ayudan a estudiante entender el contenido expuesto por el docente, ya que a través de estrategias se logran los objetivos y así se obtiene un aprendizaje activo, profundo y participativo. Muchas veces se detiene a pensar que tipo de estrategias son las más efectivas o validas se puede decir que todas son útiles, fiables y necesarias todas tienen un fin que es la educación lo importante es entender las necesidades de cada alumno y poner a sus alcance y disposición las mejores respuestas.

Por consiguiente, se da a conocer la estrategia generativa, el cual ayuda al estudiante en sus aprendizaje, es decir son técnicas para enfrentarse a informaciones nuevas que deben ser aprendidas, y que generan conocimientos previos a través de actividades educativas de contenidos propuestos que permiten hacer notas, subrayar, generar, y responder preguntas o ya sea repetir en voz alta, estas actividades estimulan y ayudan a la comprensión profunda gracias al esfuerzo del estudiante de integrar conocimiento.

Estrategia de ensayo

La estrategia de ensayo se entiende como la repetición constante de diferentes contenidos, ya sea en silencio o en voz alta, podemos considerar que es una técnica afectiva en algunos aspectos importantes para recordar lecciones, como tomar apuntes, hacer otra copia del material y mucho más para su aprendizaje esto se da cuando queremos aprender un conjunto de verbos regulares, aprender el orden en que giran los planetas del Sistema Solar, etc. (Aragón, 2019, p. 15)

Esta básicamente consiste en practicar o repetir información con el fin de codificarla o registrarla, esto se da más en nivel educacional menor. En consecuencia, las estrategias de ensayo, también denominadas estrategias de memoria, las podemos utilizar para ensayar o practicar la información que recibimos y están directamente relacionadas con el incremento en nuestra habilidad para transferir la información a nuestro sistema de memoria.

Estrategias de apoyo

Así mismo, está la estrategia de apoyo que sirve para mejorar la eficiencia de los estudiantes, a través de un apoyo de otras técnicas metodológica, donde ayuda a establecer una motivación, enfocando en un tema fijo toda la concentración y la atención, así como también otros aspectos cotidianos, como aprender a manejar mejor el tiempo, el cual se puede decir que son técnica efectiva para consolidar y potenciar otras técnicas de aprendizaje, para Aragón (2019), afirma que. *“Esta estrategia mejora las condiciones de otras estrategias, gracias a que les aporta recursos tan importantes como la motivación, la atención, concentración, etc. Mejorando las condiciones en las que el aprendizaje se produce”*(p.19).

Esta estrategia básicamente se centra en el estudiantes, el cual sirve para lograr un aprendizaje significativo donde se crean condiciones y ambiente necesario para lograr el objetivo propuesto, este directamente se enfocan en incrementar la motivación, la atención y la concentración en los estudiantes, dentro de estas estrategias se pueden ubicar los recursos como videos, audio, recursos de apoyo

que crean las condiciones de apoyo para los aprendizajes, esta se da a través de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de los estudiantes, cuyo objetivo es efectivo en el proceso de aprendizaje, para lograr una motivación, aumentar las competencias haciendo un recurso de apoyo atractivo que le guste al aprendiz.

7.3 Educación a Distancia

Según (Martínez, 2008), expresa que la educación a distancia es considerada como una estrategia educativa que ha evolucionado en los últimos años, y que permite desarrollar una mediación pedagógica que está dada por el docente que utiliza los avances tecnológicos para ofrecer el aprendizaje en un espacio virtual, siendo una oportunidad educativa, principalmente en lugares a distantes y en desventajas que no se puede asistir a una aula donde se da la educación presencial, así mismo la implementación de un aprendizaje a distancia puede utilizar tecnología de información para dar audio, video, información en diferentes contenidos, lo que permite compartir, no solo conocimientos sino aprendizajes, siendo el protagonista principal el estudiante de su propio autoaprendizaje.

Por consiguiente, la educación a distancia con el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), es una necesidad para la formación inicial y continua de los profesionales. Es un método de formación independiente, no presencial, el cual se planifica la enseñanza y aprendizaje a través de la tecnología de la información y comunicación, siendo más flexible para el estudiante donde no se exige un lugar ni un horario de estudio. Es importante destacar.

“Que la educación a distancia ha evolucionado en apoyo al proceso educativo, esto se ha dado con el surgimiento de nuevas teorías de aprendizaje, en especial con la aparición del constructivismo, conectivismo que considera el aprendizaje como un proceso en el que la persona va

construyendo el conocimiento, asimilando y acomodándose a nuevos esquemas (aprender paso a paso) con la utilización de las tecnologías de información y comunicación (TIC) como mediación tecnológica”(Maldonado, 2016, p. 106).

Por otro lado, se menciona que su evolución estuvo relacionada con la educación de adultos, el cual su finalidad era llegar a dicha población que no contaba con el acceso a la educación presencial, por estar alejados de los centros que impartían dicha educación, empleando como medio la correspondencia. Luego, surgió el concepto de aprendizaje abierto, referido a la libertad de elección del cómo, cuándo y dónde aprender, por un lado, y, por otro, a aspectos de aprendizaje relacionados con objetivos, secuencia y estrategias, así como a quién recurrir para solicitar ayuda sobre la valoración del aprendizaje adecuado para enfrentar nuevos retos.

Según Bernal (2012). Se elabora un breve cronograma de la educación a distancia sobre su evolución destacando relevantes aspectos de esta modalidad educativa, el cual nació hace más de un siglo a través del uso de las tecnologías, siendo estas un reto como herramientas educativas a distancia existentes con ideas novedosas para el aprendizaje.

Educación por correspondencia: En la década de 1950, se inició la educación a distancia con clases de lengua en Berlín, aunque su verdadera aparición comenzó en 1873 cuando se estableció la "Society to Encourage Studies at Home" en Boston. Esta organización supo atraer a más de 10.000 estudiantes en sus 24 años de vida. Los estudiantes la mayoría mujeres, mediante una correspondencia mensual con sus profesores intercambiaban lecturas guiadas y test de evolución.

Pocos años más tarde comenzaron los estudios universitarios por correspondencia a través de la "Illinois Wesleyan" que ofrecía licenciaturas, másteres y doctorados. Volviendo a Europa, Francia creó el "Centre National d'Enseignement para correspondance" que, aunque inicialmente estaba destinado

a la educación de niños para la 2ª Guerra Mundial que se preveía inminente, enseguida se convirtió en una organización de enseñanza para adultos.

Comunicaciones electrónicas: Durante décadas la expansión de la educación a distancia en Europa fue imparable, sin grandes cambios en su estructura de funcionamiento, pero con la inclusión de la tecnología más sofisticada existente en cada momento. Así, inicialmente se incorporaron las grabaciones de audio tanto para la enseñanza de los ciegos, como de las lenguas para todos los estudiantes. Se usaban equipos de radio transmisión y electrónica en asignaturas con prácticas presenciales de laboratorio.

A principios de 1930, la Universidad de "Iowa y el Kansas State College" iniciaron programas de enseñanza por televisión de forma experimental. Estas tecnologías incorporadas se mantuvieron prácticamente inalterables (únicamente cambiando al mismo tiempo que mejoraba la tecnología, pero sin cambios reseñables en el paradigma educativo).

Hasta que a finales de 1980 y principios de 1990, el desarrollo de sistemas de comunicación de fibra óptica permitió los sistemas de comunicación de audio y vídeo en vivo, de forma bidireccional y con una muy alta calidad. A pesar de todas estas innovaciones y los casi 150 años de experiencia en educación a distancia, pocas incursiones de instituciones universitarias tuvieron lugar y la educación no presencial se encontraba en manos de instituciones privadas.

Universidades de educación a distancia: En 1962 la Universidad de Sudáfrica (en Pretoria) se reconvirtió en una universidad de enseñanza a distancia, la primera en el mundo que sólo desarrollaba cursos a distancia; casi 10 años más tarde en 1971 se fundó la "Open University" en el Reino Unido. Actualmente encontramos más ejemplos de universidades a distancia: la Universidad de "Anadolu" en Turquía tiene más de medio millón de alumnos, la Universidad Abierta de Hong-Kong; y ejemplos más cercanos en nuestro país son la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), la Universidad a Distancia de Madrid (UDIMA), la "Universitat

de Barcelona Virtual (IL3) y la Universitat Oberta de Catalunya”; aunque actualmente en mayor o menor medida, casi todas las universidades presenciales ofrecen uno o varios cursos online.

La educación a distancia ha evolucionado en los últimos año en gran velocidad en la sociedad y en los sistemas educativos, las educación a distancia tuvo sus inicios en los años 80 con la evolución de la informática y los programas flexibles de enseñanza asistida con un ordenador, donde se trabajaba por medios de computador virtuales, el cual muchos años antes no existían, pero si bien es cierto que hoy en día la educación hace uso de la tecnología y de todas sus herramientas que pone a disposición para la educación.

Esta modalidad educativa apoya la enseñanza y el aprendizaje, en los últimos años este sistema educativo, ha brindado oportunidades a docentes y estudiantes de tener una formación mucho más avanzada gracias a las plataformas virtuales que generan herramientas necesarias para su aprendizaje, siendo más innovadoras y creativas, proporcionando conocimientos y desarrollando nuevas habilidades, a través del usos de la tecnología de la información y comunicación; es importante destacar que hoy en día la educación a distancia se ha incorporado en los ámbitos educativos, beneficiando a usuarios, permitiendo mejorar la eficiencia, la productividad, y el interés en su educación, ofreciendo una formación de mayor calidad a los estudiantes.

7.4 Modalidad B-Learning

Hoy en día la modalidad B-Learning es una nueva moda de aprendizaje, ya que se está incorporando en los centros de estudios como una innovación en la educación, según Turpo (2013), comenta que. *“La incorporación de las (TIC), en el proceso de enseñanza, el cual da lugar B-Learning como una modalidad educativa que permite realizar actividades tecnológicas ayudando a promover el aprendizaje significativo en los estudiantes”* (p.5).

Sin embargo, Gonzales (2015), dice que, la modalidad B-Learning enmarca la educación a distancia que quiere decir semipresencial, como una nueva forma de implementar las tecnología de la información y comunicación ya que es una innovación para la educación, el cual han ido aumentando su impacto en las áreas de la vida de las personas, y específicamente en el área del sistema educativo donde se utilizan múltiples recursos tecnológico innovadores, motivadores y creativos que permiten y ayudan desarrollar las diferentes actividades educativas en el aula virtual dando lugar al cumplimiento de los contenidos y objetivos académicos,

Por lo tanto, para nosotros la modalidad B-Learning es un cambio en los ámbitos de la educación ayudando a mucho a que tengan una oportunidad de seguir una preparación a través de la tecnología y aulas virtuales, el cual sirve para ayudar al proceso de enseñanza y aprendizaje, la modalidad antes mencionada está evolucionando en todo el mudo especialmente en la educación siendo mucho más flexible, dinámico e innovador, satisfaciendo las necesidades de estudiantes de poder estudiar desde su casa, es un gran beneficio que da la tecnología para transformar y mejorar el proceso de aprendizaje. Así mismo la modalidad B-Learning combina los mejores aspectos de la enseñanza presencial y la enseñanza en línea de forma que los estudiantes aprendan a su propio ritmo y se aumenta la participación.

7.4.1. Integración curricular de las Tics en la modalidad B-Learning

La integración curricular de las denominadas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), sobre el aprendizaje, es una necesidad de integrar las herramientas informáticas a la pedagogía, con el propósito de facilitar el proceso de la educación a través de la modalidad B-Learning, el cual se ha integrado satisfactoriamente bastando con tener una red y una computadora, donde. *“Permite al estudiante observar, comentar, estudiar y pregunte dudas y/o sugerencias a los diferentes temas que se tratan en un contenido curricular, facilitando el pensamiento*

encaminados al análisis de procesos y en deferentes temáticas de la educación”
(González y Fuentes, 2011, p. 53).

La incorporación de las TIC en el currículo de la educación se ha tenido un cambio en la enseñanza tradicional a nivel metodológico y actitudinal, así como la nueva modalidad o metodología B-Learning que es una innovación de las prácticas educativas medias y superior, sin embargo, esta no se debe concebir sólo como el hecho de agregar tecnología a la clase, sino de reemplazar algunas actividades de aprendizaje con otras apoyadas con tecnología de eso se trata de un recurso innovador para lograr, libre, espontánea y permanentemente una formación profesional que sirva para toda la vida.

Pensamiento de Vargas (2013), se debe tener en cuenta que. *“La tecnología no innova por sí misma, no tiene efectos mágicos en el proceso de aprendizaje. Nos podemos encontrar con prácticas en las que se usa las tecnologías, pero con una práctica tradicional, expositiva, con un aprendizaje por recepción por parte de los alumnos que son sujetos pasivos ante la transmisión de la información permanente del maestro, aunque utilice un proyector o una pizarra digital”* (p.3).

Sin embargo, menciona González, (2015) afirma que. *“No es lo mismo integración curricular de las TIC (ICT), que integrar las TIC al currículo (ITC). Con ICT nos referimos a la relevancia de integrar las TIC y envolverlas en el desarrollo curricular”* (p. 8). El propósito es de hacer integración curricular de las tecnologías y que se aplique en las actividades de aprendizaje, en ayuda a la pedagógica, en aprender mejor, hacer innovación en los centros educativos a través de las tecnologías, como un foco de atención, motivación e interés por aprender.

En la actualidad se han ido incorporando en los centro de estudios y en la modalidad B-Learning, estas están cambiando a la sociedad, se puede decir que el currículo educativo no se renueva a gran velocidad para adaptarse con la misma rapidez a los cambios de la tecnología, el currículo aún no es capaz de reflejar el

cambio de lenguajes que han traído los medios audiovisuales y los ordenadores, el vínculo entre la educación y las TIC's, conforman un ejercicio integral del estudiante, a través de una educación que sea reflexiva, que permita varias formas de vincularse con el conocimiento, a través de una enseñanza presencial que combina con la enseñanza on-line es decir, se amalgaman los encuentros presenciales con encuentros virtuales utilizando las TICS, el correo electrónico, los chats, foros electrónicos, entre otros, como manifiesta.

Por lo tanto, la modalidad B-Learning se centra en buscar y transmitir conocimientos conforme el currículo que hace parte del desarrollo de competencias para el mejor desempeño de los procesos educacional, a través del uso del correo electrónico, foros de discusión, sesiones presenciales, uso de textos, libros, documentos, páginas web y autoaprendizaje etc, que enriquece el desarrollo pedagógico de cada asignatura impartida por medios de la modalidad antes mencionada.

La implementación, de la modalidad modelo B-Learning hace parte actualmente del currículo educativo de nuestro país, el cual trabaja como una estrategia metodológica para el proceso de la aprendizaje, por lo tanto esto se da a través de la integración de las TIC que permiten técnicas viables en la educación, por otra parte estas tienden por disminuir costos de personal docente debido a que es posible dar formación al estudiante vía Internet y así no hacer gasto en equipar aula TIC o ir a gastar pasajes hasta un centro.

7.4.2. Educación Virtual

¿Cómo podemos definir la educación virtual? Con el desarrollo de las TIC han crecido las oportunidades de las personas para acceder a la educación de calidad sin importar el lugar o el momento en el cual se encuentra, eliminando el tiempo y la distancia para aprender, la educación virtual se basa en el desarrollo de programas de formación en el CIBER espacio, siendo su fin de propiciar espacios para la generación de una nueva cultura de la educación. Así mismo *“La educación*

virtual se puede definir como la modalidad que asume un cambio en los procesos de los aprendizajes apropiado para analizar y comprender los nuevos estudios de fenómenos que aplican en entornos virtuales” platea (Sierra, 2011, p. 78).

Según Nieto (2012), la educación virtual es capaz de diversificar la educación para los individuos y grupos sociales sin tener que distinguir edad, raza y ubicación geográfica, ofreciendo caudal de oportunidades de superación, obteniendo nuevos conocimiento, experiencia e innovación en su aprendizaje, esto se puede realizar mediante una computadora, teléfono inteligente, Tablet, son medios que se utilizan para compartir información vía virtual ya sea por foros, chat, videoconferencias, los blogs las interminables redes sociales, y un sin número de medios informáticos para llevar acabo el aprendizaje significativo, innovador, motivador, dinámico, e interactivo, la educación virtual se da por medio del internet que es el recurso o medio principal de la virtualización, esto es un reto de desarrollar una educación abierta al entorno, equitativa e inclusiva, es una alta demanda para la educación superior que ofrece nuevas formas de intervención para atender las necesidades educativas indica.

La educación virtual es una metodología accesible, flexible, e interactiva y está centrada en la tecnología, el cual se considera como modelos integradores de múltiples enfoques, ámbitos y modalidades, que utilizan las TIC para ampliar su alcance en la educación, esta significa satisfacer las necesidades específicas de los estudiantes con diferentes capacidades y necesidades de estudio. Según Granda, Meléndez y Guzmán, (2018), se refiere que. *“La accesibilidad y la flexibilidad son consecuencia de posibilidades de compartir recursos de aprendizaje sin restricciones de tiempo, espacio y lugar, pero también significa. La interactividad se refiere a las características de los materiales y recursos, así como la comunicación con los profesores”* (p.28).

Los tres actores citados se refieren a la educación virtual, el cual ha generado cambios en los procesos de aprendizaje, tanto a nivel conceptual como tecnológico, formulando, organizando y así mismo enfocándose a crear prácticas educativas,

con el fin de contribuir al desarrollo de la sociedad, innovando soluciones para el aprendizaje formal, no formal e informal.

7.4.3. Educación B-Learning

La educación B-Learning que tiene sus siglas en inglés, (*“blended Learning”*), esta combina la educación presencial en el aula con lo virtual u online por medio del internet o computador. *“Es un nuevo sistema de aprendizaje donde interactuar alumnos con docentes en diferentes actividades educativas, incorporando perfiles profesionales afirma (Collazos, 2014, p.3).* Se aplica este método de enseñanza en función a las necesidades de estudiantes y profesores, así como impartir diferentes contenidos y materias para el desarrollo educativo.

Según Hernández (2014). El B-Learning puede variar las estrategias metodológica, con el objetivo de mejorar y ayudar al aprendizaje significativo, desarrollando habilidades, destreza u capacidades en los usuario, facilita la interacción en el mundo físico entre los estudiantes y es una efectiva herramienta para transmitir conocimientos, es eficiente en organizar tareas, fomentar el trabajo en equipo y permitir una atención personalizada, puede ser flexible para hacer los cursos en cualquier tiempo y lugar, facilita el envío de tareas, y todo tipo de documentos (texto, vídeos, diapositivas, audios, infografías, B-Learning puede actualizar los contenidos mucho más rápido siendo un método que ayuda a ser profesionales en diversas áreas la educación.

La educación B-Learning, se ve en la necesidad de desarrollar nuevas competencias tecnológicas, además combina dos métodos de enseñanza (al menos si se hace bien) ha demostrado ser más eficiente que el aprendizaje presencial y aumentar la motivación e implicación de los estudiantes siendo más activo, flexible y eficiente en su proceso de aprendizaje.

7.5 Plataformas Virtuales

Las plataformas virtuales son espacio tecnológico que apoya al proceso de aprendizaje, donde se producen cambios significativos en la educación, el cual son utilizadas para la creación y desarrollo de cursos en líneas o módulos didácticos en la Web que se usan de manera más amplia en la Web 3.0, permitiendo la transferencia de conocimiento por medio de las tecnologías.

En la actualidad las plataformas virtuales son herramientas importantes en la interacción de docentes y estudiantes difundiendo información por medio de las mismas de diferentes temas necesarios para el aprendizaje, estas plataformas son bases para la construcción de conocimientos y nuevas experiencias educativas esto gracias a la aparición del internet que el proceso de aprendizaje se ha vuelto una innovación al incorporar modalidades B-Learning, y a distancia donde no se requiere una aula ni la presencia del estudiante ya que todo el desarrollo de las actividades se dan a través de una plataforma virtual. Es importante mencionar. *“Que para un aprendizaje significativo a través de las plataformas virtuales depende del interés, disciplina y responsabilidad del estudiante para obtener un autoaprendizaje haciendo el buen uso de las tecnologías de la información y comunicación a su disposición”* según (Canabal, 2014, p. 2).

Por lo tanto, para Larripa (2016), las plataformas virtuales son una nueva forma de aprender, un medio de enseñanza-aprendizaje, innovador, motivador, dinámico, e interactivo, proporcionando a los estudiantes herramientas para el desempeño de un aprendizaje activo y no pasivo, viviendo día a día en una sociedad dinámica y no estática, las tecnologías promueve un cambio en el sistema educativo, el cual se desarrollan habilidades e interés de estudiar donde sea el lugar donde se encuentre teniendo la posibilidad de tener una formación

Sin embargo, en esta investigación se refiere a las plataformas virtuales como un sistema que permite mejorar la educación donde suele ser el administrador el docente, puede acceder a varios recursos educativos disponibles en la plataforma

que transmiten conocimientos, y se tiene una gran flexibilidad de horarios, facilitando la adquisición, asimilación, estas plataformas son capaz de virtuales mejorar y potenciar los niveles cognitivos del estudiante por medio de las diferentes aplicaciones del uso y gusto de los estudiantes, promoviendo el pensamiento crítico y el capital del conocimiento.

7.5.1. Recursos Didácticos Virtuales

Los recursos didácticos son todos aquellos que se desarrollan con el objetivo de facilitar proceso de enseñanza-aprendizaje. Según dellenniane, (2018), afirma que. *“Hay numeroso recursos y herramientas como: blog, redes sociales, wikis, con diferentes niveles de integración y uso de recursos en el internet”* (p.1). En esta ocasión el docente es el que asume un rol de planificación para el desarrollo de la clase mediante la incorporación de materiales didácticos virtuales generado y publicado en la web.

Sin embargo, Galindo (2016), cuando se habla de los recursos didácticos, es donde se aplican diferentes estrategias que indican como enseñar o para que sirven, aquí el autor principal del diseño de recursos didácticos digitales son los docentes que llevan una planificación acorde al nivel académico, que son disponibles y orientados en un ambiente virtual de aprendizaje. Por lo tanto, los recurso didáctico virtual son materiales que son publicados en línea a través de plataformas de la web, estos recursos proporcionan a los estudiantes información que les sirve como guía para su proceso de aprendizaje, es donde se organiza la información que se desea transmitir, conocimientos, desarrollo de habilidades, destreza, dinamismo, todo dependiendo de la motivación que tenga el recurso didácticos, estos se enfocan en el que, para que, como enseñar, tener claro cuál es el objetivo a alcanzar, se da a través de una lluvia de ideas y estrategias metodológicas constructivas.

A la hora de elaborar recursos hay que tener en cuenta que los estudiantes suelen ser visuales, llamar la atención con materiales atractivos, comunicativos, con

claridad, breve, entendible, coherentes, sencillo, accesibles, y evitar sobrecargas que generen dispersión y pérdida de atención con más imágenes, videos, gráficos que les permita a los estudiantes enfocarse en el contenido que se les presenta, tener el recurso usabilidad, rápida navegabilidad fluida para evitar que el estudiante pierda motivación, y su interés, con aspecto agradable, llamativo, interesante y congruente con el objetivo que se persigue.

Según, (Galindo, 2016). Entre los recursos didácticos más utilizado en las aulas virtuales para la educación en línea Están:

Organizadores gráficos interactivos

Los organizadores gráficos es un recurso didáctico digital, el cual facilitan la organización de la información para una mejor representación de la misma, ayudan a desarrollar el pensamiento creativo, facilitan tanto el desarrollo de habilidades cognitivas a través de la práctica de estrategias de aprendizaje como el despliegue visual interactivo de contenidos, así mismo, estos recursos didácticos se presentan en forma gráficas en los que se expone la información más importante de una manera sintetizada, así como la relación entre ellas, dan la oportunidad de comprender las partes que integran un texto con un solo vistazo, dichos recursos pueden realizarse a partir de programas informáticos, donde se promover la adopción de nuevos modelos pedagógicos que potencien el aprendizaje

Este recurso se usa comúnmente para que el estudiante identifique las ideas más claras e importantes de un contenido, para lo cual puede elaborar organizadores gráficos como: cuadros sinópticos, mapas mentales y conceptuales, líneas del tiempo, telarañas, diagramas de flujo, etcétera.

Wikis

Los wikis, son recurso didáctico que pueden usarse para promover la comunicación entre estudiantes de una misma clase, desarrollar habilidades de colaboración, elaborar textos, recopilar información, enriquecer trabajos en equipo,

revisar y corregir trabajos, crear contenidos, reelaborar libros de texto, crear glosarios.

Los wikis son sitios web que sirven para crear páginas digitales de forma eficaz donde varios usuarios pueden interactuar de forma fácil y rápida. Sus páginas tienen la posibilidad de editarse por varias personas desde cualquier lugar. Los que participan en un wiki con capaces de crear, modificar o borrar un texto que comparten varias personas.

Videos

Los videos educativos son utilizados como un recurso digital para el proceso de aprendizaje que son innovadores e interactivos, no cualquier video se puede hacer uso en la clase, estos dependen para que fueron desarrollado si para medio educativo u para otro tema en especial. Los videos son medios didácticos que pueden emplearse en clases independientemente en forma narrativa, que facilitan el proceso de E-A, y la trasmisión de conocimientos, cumpliendo objetivos didácticos previamente formulados.

Así mismo, igualmente se refiere a los videos como un recurso didáctico, el cual comenta que el aprendizaje visual es uno de los mejores métodos para enseñar las habilidades del pensamiento, ya que 80% del conocimiento que adquiere una persona se hace de forma visual.

“El recurso del video clarifica el pensamiento de los estudiantes, pues conecta las ideas, organiza y agrupa la información y los conceptos de una manera más profunda y fácil. Además, refuerza la comprensión, ya que el estudiante es capaz de reproducir con sus propias palabras aquello que ha aprendido. Hace suya la información nueva y la conecta con la que ya conoce” expresa (Acuña, 2017, p. 5).

En otras palabras los videos educativos se centran en la transmisión de información donde el estudiante pueda aprender y comprender el lenguaje audiovisuales, el cual tienen la capacidad de presentar un contenido completo con ideas claras de acuerdo a los objetivos planteados, estos pueden incluir imágenes grabadas, audios, textos, etc. sin son con fines educativos pueden ser considerados videos educativos, al igual si se insertan con un fin pedagógico.

Software educativo

En la actualidad, es difícil encontrar currículos que no incluyan el uso de software educativo como apoyo al proceso enseñanza - aprendizaje de las y los estudiantes y según como se utilicen estos software pueden generar diversas funciones entre ellas se encuentran: Proporcionar información, guiar el aprendizaje (instruir) desarrollar habilidades (entrenar), motivar, evaluar los conocimientos y las habilidades que se tienen, corrección de los errores de las y los estudiantes, proporcionar simulaciones y proporcionar entornos para la expresión y creación. *“Estos medios no solamente son usados por los maestros, sino que deben resultar de verdadera utilidad a los alumnos para el desarrollo de la interacción y habilidades específicas”* (Novoa, 2013, p.8).

Un software educativo es creado específicamente para el mundo didáctico, para facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje, estos valioso recurso son utilizado para el campo de la educación, brindando oportunidad que generan ambientes de aprendizajes interactivos y significativos, es importante y necesario que los docentes conozcan la clasificación de software educativos, hay varios tipos como: ejercitación, tutoriales, simulación, juegos educativos, material de cuentos y materiales de referencia multimedia usualmente conocidos como enciclopedias interactivas.

El blog

Se puede decir que los blogs son espacio que sirve para escribir, organizar y compartir ideas, los docentes se integran a varios blogs para que la comunicación con sus estudiantes ayude al proceso de enseñanza-aprendizaje. La investigación se hace cada día más dinámica porque puede usarse desde el móvil, compartiendo mensajes, imágenes, videos, etcétera.

Según Rivera, (2017), Existen también nuevas formas de bloguear, como los photo-blogs, drawn-blogs, audio-blogs y video, se puede adaptar a casi cualquier uso concebible en educación, tanto para el trabajo de los profesores como para el de los alumnos y, debido al hecho de que su práctica moviliza procesos de aprendizaje avanzados, tales como comprensión lectora, integración de diversas fuentes de información, práctica de la escritura en diferentes contextos sociales y distintos géneros y formatos, integración de textos junto a elementos gráficos y multimedia, es una de las herramientas más flexibles y potentes para organizar una gran variedad de actividades didácticas

El uso de los blogs y la utilidad que tiene en los ámbitos educativos, el cual posee una gran potencialidad como un recurso didáctico que apoya los procesos de aprendizaje, Por lo tanto, Mondragón (2016), comenta. *“Entre los potenciales que se destacan, esta facilidad de uso, las plataformas son gratuitas, permiten a los usuarios crear su propio entorno, permite la interacción entre docentes y estudiantes, fomenta el análisis, la retroalimentación, lo cual conlleva al aprendizaje significativo”* (P.2).

El blog se han convertido en recursos didácticos donde se pueden crear y publicar contenidos educacionales de cualquier tema, ya que estos blogs son muy fáciles de utilizar por parte de un usuario con una mínima experiencia en la navegación por Internet, tiene plantillas y elementos prediseñados, no hay que preocuparse por las cuestiones técnicas, esto permite centrarse en los contenidos que queremos publicar.

Salas de trabajo

Las salas de trabajo en grupo son espacios para actividades colectivas de aprendizaje e investigación, disponibles para los estudiantes.

Las salas de trabajo son espacios virtuales para actividades colectivas para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, podemos constar con ellas como un recurso didáctico disponibles en internet donde se pueden organizar grupo para el desarrollo de actividades educativas. También pueden construirse para facilitar la comunicación a distancia entre los miembros de una comunidad de aprendizaje, mediante reuniones virtuales a través de videoconferencias, entre una o varias personas. Las salas tienen la finalidad de construir espacios cerrados dedicados a actividades colectivas de aprendizaje e investigación.

Correo electrónico

El correo electrónico es un recurso didáctico que se ha convertido en una poderosa herramienta de comunicación más utilizada en la actualidad, donde los estudiantes y docentes interactúan, comparten información, igualmente puede funcionar como foro de debate, es breve, permite añadir archivos adjuntos (videos, audios, imagen o texto), es espontáneo, puede tener registros formal o informal, es efímero, solventa la separación espacio-temporal entre los interlocutores, es social, interactivo, conversacional y escrito.

En general el correo electrónico es un recurso que promueve situaciones de interacción personal con los estudiantes, además de orientar procesos de aprendizaje y resolver dudas de manera personalizada y oportuna permitiendo establecer una comunicación amigable mediada por factores de tipo psicológico (dimensión atencional y motivacional). Sin embargo, esta herramienta virtual es excelente para compartir experiencias, conocimientos, y en términos generales, desarrollar habilidades de tipo social el cual es un medio efectivo para realizar tutorías a distancia, bien sea de tipo individual o social. *“Puede incluso ser utilizado como un instrumento cognitivo a través del cual el estudiante tenga la posibilidad de*

llevar a cabo tareas que exijan habilidades tales como distinguir, comparar, analizar, relacionar esto mediado un lenguaje apropiado de uso” manifiesta (Flórez, 2019, p. 5).

Por lo tanto, A través del uso del correo electrónico, es posible promover situaciones de interacción personal con los estudiantes, además de orientar procesos de aprendizaje y resolver dudas de manera personalizada y oportuna. Con todas estas bondades, puede utilizarse como un canal de reflexión e investigación en el que el trabajo colaborativo, el apoyo motivacional y las actividades de interacción sean aprovechadas por el alumno para que puedan comunicarse con otros compañeros, haciendo posible la práctica real de lo aprendido.

Pizarrón digital de mensajes

Desde el punto de vista educativo es un recurso flexible y capaz de adaptarse a métodos y estilos muy distintos. Favorece el aprovechamiento de materiales existentes, así como documentos estáticos, páginas *web*, gráficos, fotografías, ilustraciones, carteles, animaciones, líneas del tiempo, esquemas y mapas conceptuales, simulaciones, videos, películas, etcétera. Esto hace posible la reutilización del esfuerzo de los profesores al generar recursos, ya que estos pueden ser compartidos con sus pares. Además, permite aprendizajes activos en los alumnos, cuando realizan exposiciones, ejercicios interactivos, presentaciones y al evaluar sus trabajos o celebrar debates, etc.

Cuando se habla de pizarrón digital de mensajes, se refiere a que es un recurso didáctico virtual que se encuentran conectado a una red, es un espacio donde los docentes y estudiantes interactuar en colaboración para mostrar información, manipular datos y contenidos, elaborar documentos que puedan imprimirse, ver imágenes y películas, y realizar todo lo que se hace en una computadora. Con la pantalla se facilita la búsqueda de información.

Pizarrón compartido

En cambio, el pizarrón compartido se refiere a una versión electrónica de portafolios utilizados en las reuniones presenciales, permite visualizar documentos para intercambiar ideas. Con esta herramienta, dos personas pueden dibujar o llenar hojas de cálculo desde distintos lugares. Esto permite realizar estudios de colaboración entre pares y trabajo en equipo para el desarrollo de documentos. Se puede decir que es una herramienta que permite publicar en tiempo real lo que dibujamos, escribimos o el contenido de una ventana del ordenador en la que estamos trabajando (por ejemplo, la ventana de una aplicación o por ejemplo un documento).

Foro de discusión

Así mismo existen foro de discusión disponibles en la web estos sirven para plantear dudas, comentarios y entre otros aspectos importantes que se desea saber se realizan a través de estos foros dinámica que permiten que varias personas se comuniquen. El profesor puede ser el moderador u otro participante, la vigilancia del profesor durante este proceso es importante para que la discusión logre los objetivos de aprendizaje planeados.

Por lo general, el foro de discusión se compone de varios temas o asuntos, cada uno en áreas diferentes de debate, donde se pueden establecer un tema de discusión donde se dan aportaciones de distintos contenidos, apoyándose con archivos adjuntos, fotografías u otro tipo de referencia que justifique su postura.

7.5.2. Estrategias didácticas en entornos virtuales

En este apartado se mencionan algunas estrategias didácticas que se deben tener en cuenta en un ambiente virtual de aprendizaje, según Garzón (2016) afirma que. *“Estas estrategias didácticas orientan y explican las actividades que debe realizar el estudiante, son recursos que orientan formas adecuada y estructurada de la planeación docente para guiar una clase”* (p.7). Así mismo, estas analizan las

herramientas a utilizar y pensar cómo sacar el mejor aprovechamiento para lograr tener mejores resultados en la educación virtual esto con el fin de apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje. Un tutor virtual tiene que tener en cuenta a la hora de planificar, diseñar, crear e implementar cursos virtuales estas estrategias que se mencionan a continuación.

- Estrategias para activar conocimientos previos, los cuales se pueden utilizar material multimedia como videos o elementos organizativos como mapas conceptuales.
- Estrategias para organizar la información, las tecnologías que se pueden aplicar en este tipo de estrategias se encuentran en los esquemas, como son mapas conceptuales, cuadros sinópticos, diagramas de flujo, líneas de tiempo, entre otros.
- Estrategias para promover la enseñanza situada, entre las cuales situamos aprendizaje basado en problemas en donde se puede exponer un caso expuesto en herramientas como son presentaciones, materiales multimedial (videos, imágenes, audios). También se situó aprendizaje mediante proyectos en los cuales se pueden crear revistas, wikis, entre otros.

Por consiguiente, la primera estrategia trata de establecer contextos que consisten en situar al estudiante en un contexto real, cabe destacar que la herramienta más utilizada son los videos e ilustraciones atractivas e innovadoras. Se muestra la segunda estrategia, esta consiste en hacer explicaciones o demostraciones del contenido a tratar, entre los cuales están las presentaciones interactivas y diagramas. Por último, tenemos la tercera es de aplicación y construcción de conocimiento, que consiste en que los estudiantes realicen determinadas actividades para reforzar lo explicado, las herramientas más usadas son las de creación de mapas conceptuales, presentaciones y lecturas etc.

Las estrategias didácticas el docente tiene que tener en cuenta siempre para comenzar a planificar eligiendo las técnicas y actividades adecuadas para alcanzar los objetivos propuestos de un curso virtual, el docente tiene que tener competencias en aspectos pedagógicos, metodológico y tecnológicos para crear y diseñar un entorno virtual de aprendizaje adecuado, capaz de interrogar, compartir y construir conocimiento.

7.5.3. Enseñanza de Informática Básica en modalidad B-Learning

Así mismo, se realizó una investigación que trata de la modalidad B-Learning en la enseñanza de la unidad curricular Informática, donde aplica la modalidad (virtual-presencial), el cual se hace uso de la plataforma Moodle como soportes de las actividades virtuales planificadas en la asignatura Informática, de la carrera de educación. Indica esta investigación que el 87% de los estudiantes llevaba la unidad en esta modalidad, que por lo tanto les resultaba novedosa, innovadora, interactiva y se podían acomodar en cualquier horario o lugar, donde pueden interactuar con sus compañeros a través del aula virtual. Ellos afirman que, *“Pueden hacer uso de los materiales o recursos didácticos el cual se facilita la descarga y compartir actividades de aprendizaje con compañeros y docentes”* (Maita, 2011, p.5).

Sin embargo para Atehortúa y Linares, (2014), la enseñanza B-Learning es un proceso en el que cada individuo, institución educativa y región lo están viviendo de manera distinta, no sólo en infraestructura sino también en aspectos culturales; en consecuencia, se requiere de nuevos enfoques educativos y es necesario preparar a las futuras generaciones de docentes, facilitándoles, en su proceso de formación, herramientas innovadoras para el desarrollo de nuevas estrategias y escenarios, así como explorar la creación de una nueva cultura de aprendizaje sistemático, mediado por las nuevas tecnologías, que les permitan adecuarse a las demandas sociales actuales, ya que sin la participación de este recurso humano, y su propia evolución, no existe oportunidad alguna de lograr cambios importantes, exitosos y razonables.

Según Molina (2012), la Informática se utiliza como un apoyo para la educación y estimulación en estudiantes, el cual es importante porque permite desarrollar habilidades y adquirir competencias de aprendizaje a través de herramientas y aplicaciones virtuales, donde se utiliza el computador como recurso tecnológico para afianzar y ampliar los conocimientos.

La informática busca el desarrollo de competencias, innovación, conocimientos, habilidades, por lo general en los colegios se da la alfabetización informática, ya que en las universidades se está dando como una asignatura como cualquier otra ya sea presencial o virtual donde se permite entender, concebir, usar, aprovechar sus distintas herramientas que se utilizan adaptándolas en el proceso de aprendizaje.

7.5.4. Actividades de aprendizaje en espacio virtuales

Las actividades de aprendizaje es la parte más importante de un curso en línea, es donde se contextualiza la importancia sobre el uso y manejo de una actividad en un entorno virtual estas apoyan a los procesos educativos en la educación superior. Según Márquez, (2017), comenta que. *“Una actividad es generalmente un segmento educativo interactivo para un estudiante en un curso. Usualmente una actividad es algo que un estudiante hará, y que le permitirá interactuar con otros estudiantes o con el Tutor”* (p.5).

Sin embargo, se considera que actualmente la sociedad del conocimiento y de la información está inmersa en una era digital donde los cambios tecnológicos, pedagógicos y comunicacionales evolucionan constantemente, principalmente el sector educativo, que conlleva a la expansión del conocimiento sin límite de fronteras, a través de la implementación de modalidades; presencial, B-Learning, virtual entre otras. *“El desarrollo de estos entornos de aprendizaje virtuales brinda alternativas para el acceso a la educación mejorada, donde se requiere de un diseño de actividades educativas acordes con la calidad y los propósitos de aprendizaje en los campos virtuales”* expresan (Rodríguez y Giraud, 2018, p.3).

Por lo tanto, se tienen como actividad de aprendizaje en entornos virtuales como un conjunto de acciones o tareas que posibilitan al participante aprender los contenidos, las mismas deben ser planificadas por el docente y la importancia que estas poseen para el proceso de aprendizaje, estas son ubicadas a través de aulas virtuales donde existen actividades en foros, enlaces, chat, wiki, tareas, glosarios, consultas, encuestas, cuestionarios, etc, el cual el estudiante realiza sus actividades de aprendizaje orientadas por su docente guía a cargo.

Por otro lado, tenemos los recursos educativos el cual se definen como un objeto que un profesor puede usar para asistir el aprendizaje, como un archivo o un enlace. Moodle soporta un rango amplio de recursos que los profesores pueden añadir a las secciones del curso. En el modo edición, un profesor puede añadir recursos a través del enlace para “Añadir una actividad o recurso”. Los recursos aparecen como un enlace único con un ícono enfrente que representa el tipo de recurso, dentro de los recursos que se pueden encontrar en el aula virtual están: un archivo, en carpetas, etiquetas, libros, guías didácticas, páginas web, URL, paquetes de contenidos, videos entre otros.

- En principio, **los recursos** serían los elementos que permitirían a los alumnos acceder a los contenidos.
- Por otro lado, **las actividades** serían las herramientas de trabajo para los mismos. No obstante, el carácter abierto de la mayoría de los elementos de Moodle hace que en ocasiones cueste trabajo distinguir entre ambas categorías.

7.5.5. Características pedagógicas de la modalidad B-Learning

Según (Gómez 2017). Caracteriza el modelo B-Learning como un método que ayuda al proceso de aprendizaje, el cual es un avance tecnológico para la educación presencial que hace combinación con la educación en línea, donde se utilizan tutorías personalizadas videoconferencias, chats, clases presenciales, etc.

por lo tanto esta modalidad es una nueva tendencia que mejora el proceso del aprendizaje, superando algunas dificultades pedagógicas que comporta un curso puramente en línea, esta modelo alcanza un aprendizaje significativo basado en la experiencia, el trabajo cooperativo y tener un mejor activo de alumnados, así mismo reduce el gasto que se tiene al estudia en esta modalidad y no necesariamente ir a presencial o llevarla solo en línea, es una mejor opción el B-Learning porque se combinan las dos en una teniendo mejor oportunidad de aprender.

El B-Learning es un método de enseñanza en el que se pueden utilizar tutorías personalizadas, videoconferencias, chats, clases presenciales, etc. Algunos profesionales ven este método como un retraso en la educación y otros más como un avance que permite utilizar lo mejor de la educación presencial y la educación en línea

El modelo pedagógico en ambientes de Blended Learning debe tener presente los siguientes elementos entre otros, con el fin de fortalecer los conocimientos previos estudiantes:

- Hay que incluir en el aprendizaje las propiedades del espacio virtual que influyen en la cultura. Se debe guiar y modelar las discusiones cuando están conectados y animar a los alumnos a que respondan.
- La información para ser tratada requiere conocimiento o capacidad epistemológica para su conocimiento e interpretación.
- Permite adquirir conocimientos técnicos funcionales, así como transfuncionales, incluidas las competencias emocionales.
- No se aprende en solitario sino en solidario (trabajo cooperativo), en comunicación con los demás a través de foros, debates, chats, etc.
- Las tutorías aparecen como una posibilidad de ayuda tanto en la enseñanza presencial como en la educación a distancia.
- Permite la formación de profesionales con competencias integrales como curiosidad, indagación permanente, sentido crítico, creatividad, conocimiento de la sociedad y competencias tecnológicas culturales.

Tomando como referencia a (Hernández, 2018). Propone estas características que debe tener un entorno virtual de aprendizaje.

- Un espacio organizado donde se tenga dispuestos los materiales didácticos para la conceptualización, acceso a la información y contenidos de aprendizaje: textos, imágenes, videos, audios, animaciones, simulaciones, software, hipertextos, hipermedias, glosarios, etc. Dichos materiales deben ser diversos y adecuados a los intereses y necesidades de los estudiantes teniendo en cuenta los distintos estilos de aprendizaje.
- Un espacio donde tenga propuestas unas actividades de ejercitación y de aplicación del conocimiento a situaciones concretas: software especializado, herramientas para proponer actividades (foros, wikis, blogs, tareas, cuestionarios, etc.).
- Un espacio de comunicación interpersonal donde todos los miembros del grupo puedan interactuar con otros compañeros para informarse y resolver dudas (foros, diálogos, correo electrónico).
- Un espacio donde se disponga el diseño general del curso con sus componentes fundamentales (objetivos, metodología, temáticas, evaluación, bibliografía y cibergrafía).
- Un espacio donde se propicie el trabajo y el estudio colaborativo.
- Un espacio donde estén claras las responsabilidades y se propicie la autonomía.
- Un espacio donde se disponga de diferentes ejercicios de evaluación y autoevaluación.

7.5.6. Ventajas y Desventajas al estudiar en modalidad B-Learning

Según Gómez (2017), Todo modelo educativo tiene sus ventajas y desventajas y el B-Learning no es la excepción, es importante tener conocimiento de ellas antes de aplicar este modelo o tomarlo en cuenta, ya que la principal razón por la que fracasa la aplicación de los métodos educativos es por el desconocimiento de sus características, ventajas y desventajas.

A continuación, se hace mención de algunas de las principales ventajas del uso del B-Learning, a modo de que se llegue a conocer la importancia que este tiene en las instituciones de educación superior.

- El B-learning hace que el alumno sea capaz de buscar nuevas herramientas y recursos para la captación de conocimiento, esto es posible dado a que el alumno tiene que interactuar de manera distinta a los métodos tradicionales de educación.
- Desarrolla el pensamiento crítico de los alumnos para su formación profesional.
- Promueve la comunicación, coordinación de ideas y la interacción entre el alumno y el maestro.
- Se promueve que el nivel educativo de los alumnos aumente.
- Reducción de costos en comparación a otras estrategias de aprendizaje.
- La formación mixta facilita las tutorías al permitir que los alumnos contacten con los profesores sin tener que ir al centro educativo, en un momento determinado.
- Garantiza el rápido y eficiente acceso a la red para solventar dudas o realizar cualquier tipo de consultas.
- Otro de los beneficios más importantes de esta estrategia, es que facilita a los discentes el aprendizaje significativo puesto que al ser ellos los que elaboran, seleccionan y reflexionan sobre la información, es más eficaz la asimilación.
- El aprendizaje combinado nos facilita el acceso a los apuntes, ejercicios y exámenes a cualquier momento, además permite descargar material de estudio sin salir de casa o consultar cuestiones sobre la asignatura que deseese.
- Los materiales de aprendizaje se actualizan rápidamente.

Entre las desventajas principales se pueden mencionar las siguientes:

- El éxito de esta metodología depende principalmente de como el docente y el alumno actúen en el desarrollo de cada actividad.
- Hay muy poca experiencia en la aplicación de este modelo educativo.
- Si el alumno o el docente no se adaptan a esta modalidad es muy posible que alguno de los dos abandone el curso.
- Puede haber problemática con respecto al uso de la tecnología, haciendo referencia a que los recursos tecnológicos no sean los suficientes en el lugar en el que se pretende aplicar este modelo educativo.
- Que el alumno no tenga las habilidades de estudio necesarias para este modelo educativo.

7.5.7. Habilidades al estudiar Informática Básica en modalidad B-Learning

Esta modalidad B-Learning ha evolucionado durante estos últimos años en diferentes instituciones educativas así como en las universidades, el cual se ha observado fácilmente el uso B-Learning, favoreciendo el proceso de aprendizaje ayudando a profesores y estudiantes en su desarrollo de formación, este modelo combina la educación presencial como la virtual, utilizando diversos recursos tecnológicos adaptados a la educación avanzada, permitiendo obtener cualquier tipo de conocimientos desde cualquier parte del mundo necesitando únicamente una conexión, siendo esta una interesante estrategia integrando las mejores prácticas pedagógicas.

“La tecnología disponible para entornos virtuales de aprendizaje mejorando la interacción entre usuarios de una comunidad educativa, motivando a estudiantes a obtener un mejor aprendizaje significativo, construyendo nuevos conocimientos, capacidades, y beneficiando a muchos estudiantes que por diferentes motivos no pueden asistir a una aula, esta modalidad semipresencial tiene como fin apoyar el proceso de E-A, mediante recursos didácticos y tecnológico disponibles en líneas” según indica (Hernández, 2018, p. 20).

Esta modalidad se está dando en muchos países, así mismo, en nuestro país donde da oportunidades de estudiar una carrera o maestrías totalmente en líneas o en la modalidad B-Learning, el cual beneficia a la comunidad estudiantil en diferentes aspectos educativos tal como: El mejora el rendimiento académico, proporciona un ambiente tranquilo, más dinámico, reflexivo e interactivo que les ayude a desarrollar habilidades, así como también que les permita dar solución a problemas actuales y tomar decisiones oportunas con el compromiso de realizar la tarea con seriedad y respeto en busca de un futuro mejor para nuestro país.

Entre otras habilidades que se desarrollan en Informática Básica están:

- Permite el desarrollo del pensamiento crítico.
- Potencia la colaboración y comunicación entre profesor y alumno.
- Es un tipo de formación flexible para el alumno, tanto en lo que se refiere a horarios como en cuanto al lugar en el que llevarla a cabo.
- El alumno desarrolla su capacidad de investigar y la búsqueda de información veraz.
- Manejar herramientas virtuales de aprendizaje
- Al tratarse de una modalidad más activa supone un método motivador para las nuevas generaciones.
- Aumentan el interés de los alumnos.
- Promueve el pensamiento crítico.
- Favorece la adquisición de destrezas sociales.
- Promueve la comunicación, Promueve la coordinación, Promueve y favorece la interacción,
- Mejora el logro académico.
- Estimula el uso del lenguaje, Promueve el uso de la narrativa (historia)
- Permite mejorar la autoestima, Permite desarrollar destrezas de autodescubrimiento.

8. Preguntas de Investigación

- 1) ¿Qué estrategias de aprendizaje utilizan los estudiantes para 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?
- 2) ¿Cuál es la aplicabilidad pedagógica de las estrategias de aprendizaje empleadas en la asignatura de Informática Básica impartida en la modalidad B-Learning del turno profesionalización?
- 3) ¿Cuál es la importancia de valorar el uso de estrategias utilizadas en la asignatura de Informática Básica para el desarrollo profesional de los estudiantes de la Facultad de Educación e Idiomas?
- 4) ¿Cuáles son las dificultades que presentan los estudiantes al utilizar estrategias de aprendizaje en la asignatura Informática Básica, impartida en modalidad B-Learning del turno profesionalización, de la Facultad de Educación e Idiomas, durante el I semestre 2019?

9. Operacionalización de Variables

Objetivos	Preguntas de Investigación	Variables	Dimensión	Técnicas/Instrumentos	Fuente
<p>Identificar las estrategias de aprendizaje utilizadas por estudiantes para 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.</p>	<p>¿Qué estrategias de aprendizaje utilizan los estudiantes para 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?</p>	<p>Estrategias de aprendizaje. Profesionalización Modalidad B-Learning Informática básica</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ofertas ✓ Logros ✓ Planeamiento Didáctico ✓ Estrategias. ✓ Herramientas virtuales ✓ Recursos Didácticos ✓ Actividades ✓ Frecuencia con que usa la plataforma virtual. ✓ Acceso al laboratorio ✓ Beneficio ✓ Desventajas 	<p>Entrevistas</p>	<p>Entrevista a docente que imparte la asignatura. Entrevista Coordinadora de la asignatura</p>

<p>Describir la aplicabilidad pedagógica de las estrategias de aprendizaje empleadas en la asignatura de Informática Básica impartida en la modalidad B-Learning.</p>	<p>¿Cuál es la aplicabilidad pedagógica de las estrategias de aprendizaje empleadas en la asignatura de Informática Básica impartida en la modalidad B-Learning del turno profesionalización?</p>	<p>Aplicabilidad Pedagógica</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Planeamiento didáctico ✓ Objetivos ✓ Recursos digitales ✓ Estrategias didácticas ✓ Actividades académicas ✓ Dificultades ✓ Habilidades ✓ Herramientas virtuales 	<p>Entrevistas</p>	<p>Docentes</p>
<p>Valorar el uso de estrategias utilizadas en la asignatura de Informática Básica para el desarrollo profesional de los estudiantes del turno profesionalización, de la Facultad de Educación e Idiomas, UNAN</p>	<p>¿Cuál es la importancia de valorar el uso de estrategias utilizadas en la asignatura de Informática Básica para el desarrollo profesional de los estudiantes de la Facultad de Educación e Idiomas?</p>	<p>Valoración de Estrategias</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Herramientas de aprendizaje virtual ✓ Actividades de aprendizaje ✓ Recursos Tecnológicos ✓ Dificultades ✓ Habilidades ✓ Motivación ✓ Envío de actividades 	<p>Grupo Focal Entrevista</p>	<p>Estudiantes Docentes</p>

MANAGUA durante el I semestre 2019.					
Identificar las dificultades y de los estudiantes al utilizar estrategias de aprendizaje en la asignatura de Informática Básica impartida en modalidad B-Learning del turno profesionalización, de la Facultad de Educación e Idioma, UNAN-Managua durante el I semestre 2019.	¿Cuáles son las dificultades que presentan los estudiantes al utilizar estrategias de aprendizaje en la asignatura Informática Básica, impartida en modalidad B-Learning del turno profesionalización, de la Facultad de Educación e Idiomas, durante el I semestre 2019?	Dificultades	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Contenidos ✓ Metodología ✓ Desempeño del docente. ✓ Infraestructura. ✓ Acceso a internet ✓ Acceso a aula virtual. ✓ Dominio de la plataforma. ✓ Recursos tecnológicos 	Grupo focal	Estudiantes

Capítulo III

10. Diseño Metodológico

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

10.1. Enfoque filosófico de la investigación

Grimaldo (2018), expresa que el método de investigación cualitativo se basa en observaciones de comportamiento natural, entrevistas, discusiones, interacciones, respuestas abiertas y cerradas, un investigador cualitativo estudia la realidad en un contexto natural, esto consiste en situaciones, personas, comportamientos que son observables, además aquí es donde se incorporan lo que dicen los participantes involucrados en la investigación, sus experiencias, actitudes, pensamientos y reflexión, se toman tal y como son expresadas por los mismos.

Según Monje (2011) afirma que, la investigación cualitativa es una técnica e instrumento que va acorde a la naturaleza de los sujetos que se estudian, las situaciones sociales, esta se establece conforme a las preguntas que se plantea el investigador esto con el propósito de explicar, comprender, o transformar la realidad social. Este enfoque no puede ser medible numéricamente, basta con el análisis de situaciones sociales, la observación, la reflexión, interpretar y comprender al sujeto a estudiar.

El presente trabajo investigativo tiene un enfoque filosófico cualitativo, el cual se consideró una alternativa importantes para el proceso de investigación, debido a que se auxilia de métodos de recolección de datos sin medición numérica, haciendo uso de instrumentos que permiten la interacción del investigador con los sujetos que se estudian, así mismo, para comprender los objetivos de investigación y de estudio

en un ambiente natural, donde dichos resultados se extraen datos recolectados de fuentes de estudios y esto permitió realizar un análisis de la información.

10.2. 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 Ex Post 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.

10.3. 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.

La Población de esta investigación estuvo formada por 5 carreras de la facultad de educación e idioma del turno profesionalización, entre estas están: Informática Educativa con 44 estudiantes matriculados, Ingles con 64 estudiantes, Innovación y Emprendimiento con 50 estudiantes, Ciencias Sociales con 47 estudiantes, Educación Física y Deporte con 54 estudiantes matriculados en el primer semestre con un total de 259 estudiantes, como población global que se tomó para el estudio, 4 docentes que impartieron la asignatura de Informática Básica en el turno profesionalización en modalidad B-Learning y 1 Coordinador de la asignatura de Informática Básica.

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.

La muestra seleccionada fue de 8 estudiantes por carrera entre las mencionadas anteriormente con un total de 40 estudiantes del primer año del turno profesionalización y que llevaron la asignatura en el primer semestre impartida en modalidad B-Learning, así mismo los 4 docente que impartieron dicha asignatura y la coordinadora de Informática Básica. 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.

Técnicas e instrumentos para la recolección de datos

Las técnicas a utilizar para la recolección de datos son: entrevistas a la coordinadora, grupo focal a estudiantes, entrevista a docentes, cada instrumento se redactó en 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 aplicara 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 cada una de ellas:

Entrevistas

Se inicia con una breve introducción del objetivo de la entrevista, después un bloque de datos que incluyen nombre del entrevistado, cargo en que se desempeña, centro que labora y la fecha en la que se realiza la entrevista, su cuerpo se compone no mayor a 8 preguntas abiertas abordando el tema de investigación y se finaliza dando gracias por la participación.

Entrevista a la coordinadora de la asignatura de Informática Básica

Está compuesta por una serie de preguntas que debe portar el investigador al momento de aplicarla en el recinto involucrado del estudio de investigación. El instrumento contiene el nombre de la universidad, facultad, departamento, el propósito de la entrevista y fecha de aplicación del instrumento, no mayor a 7 preguntas.

El instrumento de recolección de dato que está dirigido para la coordinadora de la asignatura, tiene como finalidad conocer la cantidad de estudiantes inscritos en la asignatura de Informática Básica, la oferta académica, beneficio de la asignatura en modalidad B-Learning, los logros al estudiar en esta modalidad, si existe un planeamiento didáctico, desde cuando se da la modalidad B-Learning en el turno profesionalización.

Entrevista a docentes que impartieron la asignatura de Informática Básica

Esta entrevista está diseñada para docentes que impartieron la asignatura de Informática Básica en la modalidad B-Learning del turno de profesionalización, el cual está compuesta por una serie de preguntas que porta el investigador al momento de aplicarla en el recinto involucrado de esta investigación.

El instrumento contiene el nombre de la universidad, facultad, departamento, el propósito de la entrevista y fecha de aplicación del instrumento. La entrevista contiene 9 preguntas abiertas.

Este instrumento tiene como propósito identificar las estrategias de aprendizaje utilizadas para el desarrollo de dicha asignatura, así mismo, determinar si los estudiantes tuvieron dificultades durante llevaron la asignatura impartida en la modalidad B-Learning entre otros aspectos importantes.

Instrumento grupo focal a estudiantes que cursaron Informática Básica

Este instrumento grupo focal a estudiantes está compuesto por una serie preguntas directrices, que debe portar el investigador al momento de aplicarlo en el lugar de estudio.

El instrumento grupo focal que se aplicó a estudiantes, tiene como propósito recolectar información relacionada a los factores como por ejemplo identificar las dificultades, habilidades, estrategias de aprendizaje implementadas en Informática Básica, y a su vez conocer cuáles son sus competencias TIC y la incorporación de las misma en su proceso de aprendizaje.

El instrumento contempla el nombre de la Universidad, Facultad, Departamento, el propósito de la entrevista y fecha de aplicación del instrumento. El grupo focal contiene 8 preguntas directrices abiertas.

10.4. Procedimiento de Recolección de Datos

Para iniciar con el procedimiento de recolección de datos se realizó en un tiempo y espacio determinado, en la Universidad Autónoma UNAN-Managua, Departamento de Tecnología Educativa.

En primer lugar se planificó una visita a la Universidad UNAN-Managua con el objetivo de dirigirnos al Departamento de Tecnología Educativa, con el propósito de hacer una cita con la coordinadora a cargo de la asignatura, se le dijo el motivo de nuestra visita, así mismo, se le informo la realización de la investigación, para que y porque se realiza, por consiguiente, se le aplicó una entrevista, igualmente que se le realizaría un grupo focal a estudiantes que cursaron dicha asignatura en

el primer semestre del año 2019 en el turno profesionalización de la facultad de Educación e Idioma, esto con el fin de un permiso para llevar a cabo el proceso de investigación.

10.5. Entrevista a la Coordinadora de la asignatura Informática Básica

Para aplicar la entrevista a la coordinadora son necesarios los siguientes materiales:

- Hoja de papel con las preguntas respectivas impresa.
- Lápiz
- Borrador
- Corrector
- Celular para grabar si es necesario

Procedimiento:

1. Solicitar una cita con la coordinadora de la facultad para aplicar el instrumento de recolección (Entrevista).
2. Mediante la fecha establecida aplicar la entrevista.
3. A continuación, uno de los investigadores graba utilizando el celular, el segundo realiza preguntas y apunta las respuestas de la coordinadora.
4. El tiempo predeterminado para aplicar el instrumento se extiende a una media hora mínimo.
5. Para concluir se agradece por el apoyo y tiempo brindado durante la entrevista.

10.6. Entrevista a docentes que imparte la asignatura de Informática Básica

Para ello son necesario los siguientes materiales:

- Hoja de papel con las preguntas respectivas impresa.
- Lápiz
- Borrador

- Corrector
- Celular para grabar.

Procedimiento:

1. Solicitar una cita con los docentes que imparten la asignatura de Informática Básica durante el periodo del primer semestre 2019, para aplicar el instrumento de recolección de datos (Entrevista). Y establecer fecha, día y hora para aplicarla.
2. Aplicar el instrumento a docentes.
3. Explicar el objetivo de la investigación.
4. A continuación, uno de los investigadores graba utilizando el celular, el segundo realiza preguntas apunta las respuestas.
5. El tiempo predeterminado para aplicar el instrumento se extiende a una media hora mínimo.
6. Para concluir se agradece por el apoyo y tiempo brindado durante la entrevista a cada docente de la Universidad.

10.7. Instrumento grupo focal a estudiantes de Informática Básica

Los participantes de este grupo focal son estudiantes de primer año de diferentes carreras impartida por la Universidad Unan Managua.

Para llevar a cabo el grupo focal, se realizó el siguiente procedimiento.

Procedimiento:

1. Se solicitó a la Docente(a) un encuentro con los estudiantes que estén disponibles con conforme la muestra, con el fin de establecer el día, la hora y lugar donde se aplicará el instrumento.
2. Una vez establecida la fecha, los investigadores se reúnen con los estudiantes involucrados para aplicar el instrumento en cuestión.

3. Durante el encuentro con los estudiantes se les expuso el objetivo del instrumento.
4. Los investigadores portarán el documento físico del grupo focal (Preguntas), una libreta, un lapicero, un corrector y un celular listo para grabar si es necesario.
5. En el proceso de desarrollo del grupo focal uno de los investigadores se encargó de tomar apuntes y grabar, y el otro cumplió con realizar preguntas e intercambio de ideas.
6. El tiempo estipulado para el grupo focal es aproximadamente de una hora.
7. Al finalizar se agradeció a los estudiantes por el tiempo y la información brindada.

Capítulo IV

11. Análisis y Discusión de los resultados

Para el análisis y discusión de resultados se analizaron los diferentes instrumentos de recolección de datos entre ellos entrevistas, grupo focal, y la revisión documental, en relación a las estrategias de aprendizaje que utilizan los estudiantes para el desarrollo de la asignatura Informática Básica, en modalidad B-Learning impartida en turno de profesionalización, con estos datos recolectados se pretende hacer un análisis del uso y como les ha servido en su desarrollo profesional, para realizar esta técnica se tomaron referencias de análisis de dato cualitativo a Monje (2011) y Grimaldo (2018), esto con el fin de dar respuesta al objeto de estudio.

11.1. Análisis de los resultados de la entrevista a Coordinadora de la asignatura Informática Básica

Para obtener estos resultados se realizó una entrevista a la coordinadora de la asignatura de informática básica, esto para obtener una idea clara sobre las estrategias que se utilizan para el proceso de aprendizaje.

Variable: Estrategias de Aprendizaje

En la entrevista se le preguntó a la coordinadora de la asignatura informática básica, que desde cuando se empezó a ofertar esta asignatura en modalidad B-Learning y ella contesto que **“desde el 2017 debido a la demanda y por motivos de espacio de laboratorios se vio en la necesidad de impartirla de forma virtual”**. Se puede observar que esta modalidad les ayuda a los estudiantes en su formación siendo más flexible para adaptarse a su tiempo y espacio para lograr un aprendizaje efectivo y eficaz.

Desde hace años esta modalidad ha servido de beneficio para los estudiantes ya que son dueños de su propio aprendizaje, se organizan el tiempo, se ahorran

dinero y espacio para llevar la asignatura en línea, siendo mucho más fácil realizar sus actividades y así construyen su propio conocimiento a su manera donde son responsable de su autoaprendizaje. Según Turpo (2013) afirma que, La modalidad B-Learning se está incorporando de hace años en los ámbitos educativos, el cual permite realizar actividades tecnológicas innovadoras que ayudan a promover un mejor aprendizaje.

Se le preguntó acerca de la importancia que tiene la asignatura de informática básica para su desarrollo profesional de los estudiantes, respondiendo con exactitud que, **“Es muy importante ya que los estudiantes les permiten desarrollar habilidades de realizar documentos, de indagar en internet, y crear presentaciones”**. La informática es muy importante para el desarrollar competencias, habilidades, innovación, adquisición de conocimientos en el uso y manejo de las tecnologías y sobre todo ayuda en el desarrollo profesional de los estudiantes.

Así mismo, se le planteo, si al estudiar en la modalidad B-Learning los estudiantes obtienen un aprendizaje significativo y desarrollan habilidades, expreso que, **“La modalidad B-Learning es una oportunidad de desarrollar habilidades de prender a su propio ritmo y ser autónomo en su aprendizaje, realizando actividades de acuerdo a su tiempo que el asigne para su realización”**. Los estudiantes hacen uso plataforma Moodle como soportes de las actividades virtuales planificadas en la asignatura Informática, siendo esta modalidad emotiva para obtener un mejor aprendizaje significativo, construyendo nuevos conocimientos, capacidades, y beneficiando a muchos estudiantes que por diferentes motivos no pueden asistir a un aula de clase presencial el cual esta ayuda en su desarrollo de formación.

Por consiguiente, se le pregunto cuáles eran los beneficios que consideraba que tenía la asignatura de informática básica en todas las carreras que se imparten en el turno de profesionalización como apoyo al desarrollo profesional de los estudiantes el cual ella respondió que, **“Al llevar esta asignatura les sirve en la**

búsqueda de información, elaboración de presentaciones, creación de documentos y creación de gráficos para organizar la información y les sea más fácil entenderla". Como comenta la coordinadora efectivamente esta asignatura beneficia a muchos estudiantes en su formación, proporcionando un ambiente tranquilo de aprendizaje, más dinámico, reflexivo e interactivo que ayuda a desarrollar habilidades, y capacidades de investigar, en la búsqueda de información, manejar las herramientas tecnológicas para usarlas en diferentes actividades, así como laboral o educativa.

Por otro lado, se le pregunto cuáles han sido los logros tanto para docentes y estudiantes en la modalidad B-Learning ella contesto, Durante el proceso de aprendizaje de la asignatura han tenido los estudiantes muchos logros, como: ***Aprendizaje autónomo, dedicación, protagonista de su propio aprendizaje, tutor para guiarlos en el proceso del curso, mejorar la calidad educativa, un mejor desarrollo profesional.*** En esta asignatura los estudiantes logran obtener conocimientos de manejar herramientas virtuales de aprendizaje, dominio en la aplicación de estrategias metodológicas que sirven para un mejor desarrollo en su educación, descubrimientos de nuevos espacios donde se sienten motivados en su autoaprendizaje autodidactas.

Así mismo, ella también dijo que ***existe un planeamiento didáctico para el desarrollo de la asignatura de Informática Básica impartida en modalidad B-Learning,*** como vemos este planeamiento es necesario que se dé a conocer en el curso completo de la plataforma Moodle, donde se tiene que presentar de forma visual, como: la dosificación de contenido, planeamiento didáctico, objetivos, recursos, etc.

Al preguntarle si los estudiantes tienen acceso al laboratorio para hacer sus trabajos, la coordinadora contesto que. ***“Los estudiantes tienen acceso a los laboratorios en los horarios establecidos para realizar sus trabajos que les dejan los docentes en caso de tener necesidad del uso de una computadora o de internet”***. Es muy importante que los estudiantes tengo un espacio para realizar

sus actividades, ya que hay muchos que tienen la necesidad de utilizar una computadora que son muy útil para su proceso de aprendizaje más en esta asignatura se necesitan de estos recursos tecnológicos.

11.2. Análisis de los resultados de las entrevistas a docentes que impartieron la asignatura de Informática Básica en modalidad B-Learning

Para obtener estos resultados se realizaron entrevistas a los docentes que impartieron la asignatura de informática básica en modalidad B-Learning, esto con el fin de obtener para obtener la información clara y precisa de cómo se llevó a cabo el curso durante el primer semestre 2019.

¿Qué importancia tiene la asignatura de Informática Básica para el desarrollo profesional de los estudiantes?

Se le pregunto a la docente que impartió el curso en la carrera de Inglés la importancia tiene la asignatura de Informática Básica para el desarrollo profesional de los estudiantes y ella nos respondió que: ***es necesaria e importante, ya que es un apoyo fundamental para el desarrollo de las diferentes áreas en las que un profesional se encuentre.***

Sin embargo, la docente que impartió la asignatura en las carreras Informática Educativa y Educación física y Deportes dijo que: ***Hoy en día los estudiantes deben manejar diferentes herramientas tecnológicas como apoyo a sus contenidos o clases, por ende, la informática básica les permite tener esas competencias llamadas también habilidades de un estudiante del siglo XXI.***

Por otro lado, la docente que impartió la asignatura de Informática Básica en la carrera de Ciencias Sociales contestó que: ***Permite fomentar sus habilidades en el proceso de uso adecuado de herramientas ofimáticas, así como el uso pertinente el de buscadores poniendo en práctica los criterios de búsqueda.***

Mientras tanto, la docente que impartió la asignatura de informática básica en la carrera de Innovación e Emprendimiento contestó que: ***La importancia es que contribuyendo al desarrollo integral del estudiante a través de la adquisición de nuevas habilidades que le permitan desarrollarse como futuro profesional, con el objetivo de dotar al estudiante de habilidades que le permitan realizar sus trabajos de investigación y/o trabajos de fin de curso.***

En análisis a las respuestas de los docentes entrevistados se puede observar que es importante esta asignatura porque tiene beneficios para el estudiante ya que obtienen conocimientos informáticos, el cual les ayuda en su aprendizaje con las demás asignaturas utilizando la tecnología como herramienta principal.

¿Qué dificultades presentaron los estudiantes en la asignatura de Informática Básica?

La docente que impartió la asignatura de informática básica en la carrera de inglés dijo que: ***La principal dificultad que han tenido los estudiantes que he atendido es la falta de equipos computacionales.***

La docente que impartió en Informática Educativa y Educación física y Deportes dijo: ***La dificultad principal es que la mayoría de los estudiantes carecía de experiencia en cursos en línea por ende no dominaban el uso en la plataforma virtual, en otros casos nunca habían trabajado en computadora por lo que se les dificultó al principio, falta de conectividad, falta de organización en los tiempos de ingreso a la plataforma para la elaboración de tareas.***

La docente que impartió en Ciencias Sociales dijo: ***La mayor parte de los estudiante le dan prioridad a otras asignaturas, no dedican el tiempo suficiente para resolver lo asignado en la plataforma, también falta de uno de los requisitos primordiales como es el computador y el internet, muchos de los estudiantes del sabatino expresan que son de los departamentos y municipios lejanos el cual se les dificulta un cyber, se pasan los trabajos entre***

ellos el cual uno trabaja y el otro solo lo entrega sin ningún desgaste y no poner en práctica lo estudiado.

La docente que impartió en la carrera de Innovación e Emprendimiento respondió que: ***La habilidad en el uso del computador, Poseer una computadora Tener conexión a Internet, realizar las actividades propuestas de cada semana, Poca lectura de los recursos didácticos.***

En análisis a la segunda pregunta los estudiantes presentan problemas porque no cuentan con un equipo tecnológicos, desinterés y falta de conocimientos tecnológicos esto dificulta el aprendizaje.

¿Qué habilidades desarrollaron los estudiantes en la asignatura de Informática Básica como apoyo al desarrollo profesional?

La docente que impartió la asignatura de informática básica en la carrera de inglés respondió que: ***La utilización de plataforma virtual, Búsqueda correcta de información en la web, creación y edición de documentos de texto, Creación y edición de presentaciones digitales, creación y edición de hojas de cálculos.***

Mientras que la docente que impartió en Informática Educativa y Educación física y deportes respondió que: ***La comunicación a través de las diferentes herramientas tecnológicas dispuestas para el curso, trabajo individual y en equipo utilizando la plataforma virtual.***

Por otro lado, la docente que impartió en Ciencias Sociales respondió: ***Perfeccionar con el uso del computador, aprendieron y aplicaron el uso adecuado de los programas ofimáticos, así como la búsqueda de artículo, también reforzaron la organización de información creando y haciendo uso de estructura de carpetas.***

La docente que impartió en la carrera de Innovación e Emprendimiento respondió: ***Los estudiantes desarrollaron diferentes habilidades que les ayuda***

a crecer en su desarrollo con las demás asignaturas y como futuro profesional.

¿Cuáles son las herramientas que se utilizaron para impartir la asignatura de Informática Básica como estrategias de aprendizaje?

La docente que impartió la asignatura de Informática Básica en la carrera de inglés respondió que: ***Videos didácticos, navegadores web, url externas, Guías interactivas, manuales, tutoriales, Mensajería, Correo electrónico.***

Mientras tanto la docente que impartió en Informática Educativa y Educación física y deportes contestó que: ***uso y manejo de una plataforma virtual, uso y manejo básico del paquete office, uso y manejo básico del paquete office, Uso de la nube o Google drive y correo electrónico.***

Por otro lado, la docente que impartió en Ciencias Sociales respondió: ***Grupos de colaborativos (WhatsApp, cámaras de celular para elaborar pequeños videos y compartir, computadoras).***

Mientras tanto, la docente que impartió en la carrera de Innovación e emprendimiento respondió: ***Conocimientos de Informática, resolución de Problemas, Aprendizaje autónomo, Creatividad, trabajo en equipo, capacidad de análisis y síntesis, capacidad de análisis y síntesis, Conocer los fundamentos relacionados con las TIC's y Ser capaz de realizar documentos y presentaciones haciendo uso de Herramientas informáticas.***

En análisis los docentes utilizaron diferentes herramientas para el aprendizaje de la asignatura de Informática Básica en la modalidad B-Learning considerando que pueden ser efectivas e innovadoras en esta modalidad virtual.

¿Cuáles son tipos de estrategias utilizan en el aula virtual para desarrollar de la asignatura Informática Básica?

La docente que impartió la asignatura de informática básica en la carrera de inglés respondió que: ***Participación activa en foros, Participación en wikis grupales, Lectura individual, Trabajo colaborativo y Realización de cuestionarios en línea.***

Sin embargo, la docente que impartió en Informática Educativa y Educación física y deportes respondió: ***Debates tanto en foros, Opiniones a través de la mensajería, Envío de tareas, videos, mapas conceptuales usando herramientas ofimáticas y trabajos colaborativos utilizando Google drive.***

Mientras que, la docente que impartió en Ciencias Sociales respondió: ***Preguntas y respuestas, Trabajo colaborativo e individual, aprendizaje visual (videos, tutoriales).***

Así mismo, la docente que impartió en la carrera de Innovación e Emprendimiento respondió: ***Centradas en el individuo, Centradas para la enseñanza en grupo y Centradas en el trabajo colaborativo.***

Para el desarrollo del curso B-Learning los docentes utilizaron diversos tipos de estrategias para el desarrollo de la asignatura, teniendo en cuenta que es de suma importancia para el aprendizaje significativo de los estudiantes.

¿Cómo contribuyen las estrategias didácticas al desarrollo de las capacidades y habilidades en el estudiante?

La docente que impartió la asignatura de informática básica en la carrera de inglés opina que: ***Las capacidades y habilidades de un estudiante en gran medida dependen de las estrategias planteadas en un curso.***

Las estrategias didácticas son el norte que el docente debe implementar en la clase ya sea presencial y/o virtual, para llevar a término satisfactorio un curso, en el cual se espera cumplir los objetivos planteados.

Mientras que, la docente que impartió en Informática Educativa y Educación física y deportes respondió: ***Según las estrategias que el docente planifique para el cumplimiento de sus objetivos los estudiantes serán capaces de adquirir un aprendizaje autónomo, trabajar en equipo, compartir sus experiencias con el grupo, ser reflexivo y crítico.***

Sin embargo, la docente que impartió en Ciencias Sociales nos respondió que: ***Desarrolla las habilidades fundamentales en el uso del computador el cual le permitirá desenvolverse mejor en esta nueva era digital.***

La docente que impartió en la carrera de Innovación e Emprendimiento opina que: ***El estudiante se adapta exclusivamente a las necesidades e intereses propios, donde las herramientas que ofrece el entorno virtual permiten que se eleve la autonomía, el control del ritmo respecto a la enseñanza y las secuencias que marca el aprendizaje del estudiante.***

La responsabilidad de realizar las actividades de forma individual para después compartir con el grupo sus resultados, ya que es fundamental la participación activa de todos los estudiantes para conseguir una cooperación equilibrada y abierta hacia el intercambio de ideas

Las estrategias didácticas permiten que el estudiante desarrolle habilidades y competencias que luego pueda poner en práctica en su desarrollo profesional o en su vida cotidiana.

¿Cuál de todas las estrategias de aprendizajes propuestas en el aula virtual fueron motivadoras para los estudiantes?

La docente que impartió la asignatura de informática básica en la carrera de inglés comentó que: ***La participación en foros, ya que para la mayoría fue algo nuevo e interesante, también la realización de cuestionarios en línea.***

Mientras que, las docentes que impartirán la asignatura en las carreras de Informática Educativa, Educación Física y Deportes y Ciencias Sociales

coincidieron con las mismas respuestas: ***Compartir su aprendizaje en foros, Wikis, videos.***

Así mismo, la docente que impartió la asignatura en la carrera de Innovación e Emprendimiento respondió que: ***La mayoría de los estudiantes le llamo la atención en este caso hacer algo nuevo fuera de lo cotidiano.***

¿Cuál es la aplicabilidad pedagógica de las estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la asignatura informática básica?

La docente que impartió la asignatura de Informática Básica en la carrera de inglés respondió que: ***Todas las estrategias aplicadas están orientadas al tipo de estudiantes y modalidad de los cursos.***

Mientras que, la docente que impartió en Informática Educativa y Educación física y deportes respondió que: ***Las estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la asignatura están bien estructuradas y los estudiantes pueden desarrollarlas sin dificultad.***

La docente que impartió la asignatura en la carrera de Ciencias Sociales respondió: ***Mejoramiento del desempeño de habilidades, destreza, disposición, creatividad, interacción tanto en sus clases como en el área laboral haciendo uso de estas herramientas tecnológicas.***

Sin embargo, la docente que impartió en la carrera de Innovación e Emprendimiento respondió que: ***La asignatura de Informática Básica es un medio, una herramienta al servicio de los estudiantes donde su principal característica debe ser la utilidad, o sea, servir para la solución de problemas y no para problematizar aún más el proceso enseñanza-aprendizaje, el computador, como ya se ha señalado, no debe transformarse en un fin en sí mismo, sino en un recurso para mejorar la educación, entregando equidad en el acceso a la información y la construcción de conocimiento para lograr una***

mejora en la calidad de la enseñanza, permitiendo aprendizajes significativos y el desarrollo de pensamiento complejo.

En análisis. La aplicabilidad pedagógica está dirigida a los estudiantes para que estos puedan tener un mejor desarrollo en su proceso de aprendizaje sin ninguna dificultad, que impida desarrollar capacidades ni en la construcción de conocimientos.

¿Cómo valora usted las estrategias implementadas para el desarrollo de la asignatura de Informática Básica?

La docente que impartió la asignatura de informática básica en la carrera de inglés respondió que: ***Están aplicadas correctamente ya que cumplen con los objetivos propuestos.***

Mientras que la docente que impartió en Informática Educativa y Educación física y deportes respondió que: ***Están excelentes, pero sería importante valorar la cantidad de actividades por módulo o unidad.***

La docente que impartió en Ciencias Sociales dijo: ***Excelente, solo que el estudiante debe de poner de su parte para concluir el curso y no desanimarse, como docente siempre les da el tiempo apropiado para que concluyan sus actividades asignadas.***

Sin embargo, la docente que impartió en la carrera de Innovación e emprendimiento respondió: ***Importante, porque hacer comprender, motivar, estimular, mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje.***

Se puede observar que cada docente tiene por propósito de cumplir con los objetivos propuestos para el desarrollo de esta asignatura, el cual han implementado estrategias innovadoras y creativas para el proceso de aprendizaje, motivando al estudiante para que no se desanimen al realizar sus actividades en el aula virtual, estas estrategias se valoran como excelente ya que cumplen con las demandas y necesidades para un mejor aprendizaje.

11.3. Análisis de los resultados del Grupo Focal a Estudiante que cursaron la asignatura Informática Básica

Para la recolección de datos se aplicó la técnica de grupo focal a estudiantes que habían cursado la asignatura de informática básica, debido que es una buena técnica de análisis cualitativo para obtener datos sobre el tema de estudio que sirve para conocer distintas opiniones, experiencias, esto se hace a través de comunicación entre investigador y participantes para recolectar información necesaria que permite examinar lo que la persona piensa, cómo piensa y por qué piensa de esa manera.

Para obtener un análisis claro de nuestra investigación se realizó una entrevista grupal que contenía 8 preguntas abiertas que trataban sobre el uso de estrategias de aprendizaje, esta técnica se le aplicó a 40 estudiantes entre las carreras de Informática Educativa, Inglés, Innovación y Emprendimiento, Ciencias Sociales y Educación Física y Deporte, por cada carrera se tomaron 8 estudiantes para contestar el instrumento de grupo focal.

Variable: Dificultades

¿Qué Dificultades presentaron en la asignatura de Informática Básica?

Se le pregunto a los estudiantes de la carrera de Informática Educativa cuales había sido las dificultades que presentaron durante llevaron la asignatura de informática básica, ellos respondieron "***no tuvimos al docente presencial, igualmente falta comunicación entre docentes y estudiante todos los módulos fueron en línea, otros contestaron que se les hizo difícil el tema de fórmulas en Excel, así mismo en otras opiniones que tuvimos fue que algunos tenía conocimientos previos el cual no se les hizo difícil cursar la clase, porque podían resolver los ejercicios propuesto por su profesor sin ninguna dificultad***", se puede notar que estudiantes que no tienen conocimientos de informática básica se les dificulta mucho llevarla en línea ya que algunos no entienden las indicaciones para realizar las actividades propuestas en el aula virtual, en otros casos es porque no tienen una computadora ni internet que es el principal medio para el aprendizaje en esta asignatura.

Así mismo, se aplicó la misma pregunta a los estudiantes de la carrera de Inglés, donde algunos contestaron que, **“No fue difícil porque ya tenía conocimientos de computación, pero al igual que los de informática se les dificultó el tema de Excel lo que son las fórmulas, así mismo opinaron otros estudiantes que se le dificultó entender la explicación en el aula virtual por el hecho que no tenía como resolver las dudas por la falta de comunicación con el docente”**, se puede ver que los estudiantes no están satisfecho llevar esta clase en la modalidad b-Learning, en la mayoría es que por primera vez hacían uso de la plataforma virtual fue otra de las dificultades que tuvieron en su proceso de aprendizaje en esta asignatura, se puede observar que hay muchos que Cyber hacer sus tareas.

En la carrera de Ciencias Sociales se realizó la misma pregunta anterior y estos opinaron que: **“La mayor dificultad fue el acompañamiento del docente el cual tenía muchas dudas en las asignaciones de trabajos y no podía resolverlas por la falta de comunicación, otros al igual que las otras carreras tuvieron dificultad en los temas de Excel, y Power Point, el cual dicen que fue demasiado virtual y se sentían solos sin poder resolver muchas dificultades”**, Se puede notar que la educación en línea no resulta de mucho en este país hay muchos estudiantes no cuentan con los recursos necesarios para llevar esta clase virtual y otros están acostumbrados a tener la docente presente y no tienen la capacidad de resolver los problemas presentados en su aprendizaje.

Los estudiantes de la carrera de Innovación y Emprendimiento presentaron dificultades en **“usar la computadora ya que no todos tenemos el conocimiento de cómo usar una computadora, de igual manera el acceso al internet para realizar las tareas, en manejar el programa de Excel el cual nunca había usado, en otro caso fue la falta de información, pero gracias a esta asignatura aprendemos a manejar la máquina para mejorar el proceso de aprendizaje”** El factor que incide más en las dificultades de estos estudiantes es que nunca han usado computadora, igualmente se ve la necesidad de no contar con internet, sin estos medios electrónicos no se puede obtener conocimientos ni competencias para el uso de la tecnología.

Igualmente en la carrera de Educación Física y Deporte se presentaron dificultades educativas en los estudiantes una de ellas fue, ***“La falta de herramientas tecnológica, otros estudiantes presentaron en la explicación de las actividades asignadas por el docente en el aula virtual, así mismo en temas como Drive que nunca lo había usado pero con la orientaciones de la docente lograron superarlas indican, algunos decían que tuvieron dificultad en el uso de la plataforma, perdida de usuario y contraseña, en otros caso fue que nunca habían usado una computadora el cual fue muy difícil entender los contenidos”***, se puede notar que hay muchos estudiantes que tienen dificultad en su aprendizaje por la falta de computadora e internet no hay conocimientos sobre el uso de herramientas tecnológicas.

Variable: Herramientas virtuales

¿Cuáles herramientas de aprendizaje virtual utilizaron y las que usted se familiarizó con exactitud?

Los estudiantes de la carrera Informática Educativa se le pregunto cuales había sido las herramientas tecnológicas que se familiarizo con exactitud durante llevo la asignatura de informática básica, ***“Dos de los estudiantes dijeron que la plataforma virtual y Office, 4 contestaron que los programas de Word, Excel y Power Point, y 2 respondieron que con la computadora, teléfono, uso de correo electrónico, programas para crear portafolios, y el drive”***, se puede observar que hay estudiantes que tienen diferentes capacidades en la utilización de las herramientas tecnológicas y hacen uso de ellas para facilitar su aprendizaje y se familiarizan con las que se sienten más cómodos para realizar sus actividades educativas.

En el mismo orden se les planteo la misma pregunta a los estudiantes de la carrera Ingles, ***“el cual 1 contesto que en el Correo electrónico y WhatsApp, 2 estudiantes que, en YouTube, Chrome, Facebook, 2 respondieron que en la creación de carpeta, video y trabajo practico, 3 de ellos respondieron que en los Video, y en los programas de Word, Excel, Moodle, Google Drive”***. Cada estudiante se familiarizo con las herramientas que se sintió más cómodo para realizar sus trabajos en línea.

Así mismo, se les pregunto a los estudiantes de la carrera de Ciencias Sociales, **“Tres estudiantes indicaron que con la computadora y que las conocían todas porque ya habían llevado un curso de computación en línea y que todas las herramientas son útil en el aprendizaje de esta asignatura, dos de los estudiantes dijeron que con los programas de Word, Excel, Manual y video, los demás que con ningunas porque nunca había llevado esta clase y no entendieron nada, tampoco tenía computadora el cual nunca la habían usado”**. Todo estudiante tiene derecho de expresar como se siente en su aprendizaje, el cual se observa que hay muchos hacen lo posible de poner un poco de interés en su aprendizaje donde hay que tener un grado de responsabilidad y autoaprendizaje para llevar una asignatura en línea.

Sin embargo, para los estudiantes de Innovación y Emprendimiento se familiarizaron más con las herramientas durante el proceso de aprendizaje de la asignatura informática básica fueron: **“Moodle, aula virtual ya que por medio de ella se hizo posible él envió de tareas y trabajos, con las herramientas que me familiarice fue con las tecnologías y el uso del internet, Word, Power point, Excel”** Indican los estudiantes, existen herramientas tecnológicas innovadoras para el aprendizaje virtual que permiten que cada estudiante se sienta cómodo con las misma para realizar sus actividades educativa de una manera fácil y organizada.

Sin embargo, los estudiantes de la carrera de Educación Física y Deporte se le realizo la misma pregunta anterior y estos respondieron **“ Tres de los estudiantes se familiarizo con exactitud en los debate acerca de las unidades como las herramientas de Word, Excel, Power Point, 3 de los estudiantes se familiarizó más con los videos y trabajos prácticos, y computadora, 1 estudiante indico que con la herramienta de drive se utilizada para llevar a cabo diferentes actividades asignadas en la plataforma y 1 respondió que con todas las herramientas se familiarizo, porque ya había hecho uso de programas, sin embargo hay algunas cosas nuevas aprendí, pues el conocimiento previo era básico que tenía anteriormente antes de llevar esta asignatura”**. Hay estudiantes que tienen conocimientos previos y habilidades de usar las tecnologías y todas sus herramientas que proporciona que sirven en para el proceso de aprendizaje y formación académica.

Variable: Desarrollo Profesional

¿Cuáles fueron las habilidades que usted considera que adquirió en la asignatura Informática Básica como apoyo en su desarrollo profesional?

En el grupo focal de los estudiantes de la carrera Informática Educativa se le planteo la pregunta sobre que habilidades había adquirido en la asignatura de informática básica como apoyo en su desarrollo profesional, ellos contestaron que ***“En el uso del aula virtual, en el manejo de programas como: Excel, Office, mejor dominio en la computadora, en realizar diferentes actividades en la plataforma, envió de tareas, investigar en internet, crear árbol de carpetas”***, estos estudiantes desarrollaron diferentes habilidades, destreza y adquirieron nuevo conocimientos en cuanto al uso de la tecnología por lo tanto estas habilidades sirven mucho en su proceso de aprendizaje en demás asignaturas.

En la carrera de Ingles se le pregunto la misma pregunta anterior sobre las habilidades adquiridas en la asignatura de informática básica, el cual expresaron que aprendieron ***“A desarrollar actividades, estar al día con la tecnología, usar mejor el correo electrónico, a manejar mejor los programas Excel y Word, desarrollar habilidades en cuanto el uso de la computadora, a usar la plataforma virtual, a enviar actividades de aprendizaje a través de esta mucho más fácil para su revisión y evaluación, aprender a manejar distintas herramientas tecnológicas que sirven para su formación académica, a escribir rápido en la computadora, crear bloks en Excel, en descomprimir archivos”***, los estudiantes se sienten muy satisfecho con el aprendizaje de esta asignatura porque les ha ayudado a salir adelante y actualizarse con las tecnologías.

Para obtener otras opiniones acerca de la adquisición de habilidades la asignatura de informática básica, se les pregunto a los estudiantes de la carrera de ciencias sociales el cual estos dijeron ***“En compartir información y enviar trabajos en drive, redes sociales como: Facebook, WhastApp entre otros, algunos estudiantes manifestaron que donde adquirieron más habilidades fue en el uso de programas interactivos donde se pueden hacer presentaciones animadas y motivadoras,***

igualmente para otros fue trabajar en Word, Power point, hacer carpetas, en la búsqueda de recursos educativos cuando no entendían el contenido y en manejar la plataforma virtual". Es importante promover las prácticas con las herramientas tecnológicas para hacer las clases innovadoras e interactivas con otros estudiantes, donde puedan desarrollar habilidades y destreza en el uso de nuevas tecnologías.

Así mismo, los estudiantes de la carrera Innovación y Emprendimiento desarrollaron habilidades de aprendizaje en la asignatura de informática básica, como *"en el manejo de los sistemas informáticos, documentos en línea, en los programas de Word, Excel, Power Point, en utilizar la computadora de manera adecuada para el aprendizaje, en saber enviar tareas a través del aula virtual, y en guardar documento"*. Nos damos cuenta que los estudiantes si desarrollan habilidades en esta asignatura que les sirven para su desarrollo profesional donde pueden aplicarlas.

Así mismo, los estudiantes de la carrera de Educación Física y Deporte se le pregunto igualmente sobre la adquisición de habilidades que desarrollaron en la asignatura de informática básica, estos respondieron que *"En la rapidez y fluidez en la escritura, trabajar mejor en cursos en línea, en el uso básico de distintas aplicaciones, lectura autodidacta y comprensión de contenidos, ordenar información y pegar sitios web, en explorar mejor la tecnología, aprender a teypiar y realizar diapositivas en Power Point, a usar bastante el programa de Word para hacer documentos mucho más fácil y ordenar mejor la información"*.

Variable: Recursos Tecnológicos

Contaba usted con los recursos tecnológicos el cual se ayudaba a desempeñarse en la asignatura de Informática Básica B-Learning

Los estudiantes de la carrera de Informática Educativa se les pregunto si contaban con los recursos tecnológicos **"No contábamos con los recursos necesario para desempeñarme en la asignatura para realizar las actividades propuestas por su docente en el aula virtual, solamente con celular en cual no era suficiente para su**

aprendizaje, teníamos que acudir a un cyber café para hacer las tareas y poder enviar y se les iba rápido el tiempo no se podía practica mucho”.

Se les hizo la misma pregunta a los estudiantes de la carrera de Inglés dos estudiantes contestaron “*Si tenía computadora se me facilitaba estudiar en mi casa con tiempo en línea y 6 estudiantes no contaban con recursos como una computadora o internet tenía que igual ir a un cyber todo el tiempo para hacer sus trabajos orientados por la docente, un estudiante manifestó que veces le echaba al celular y tenía una Tablet y si algo no podía hacer iba a un cyber, pero el presupuesto no alcanzaba indico que reprobé la clase por la falta de un equipo*”.

En la carrera de Ciencias Sociales coinciden en la misma respuestas “*Cinco de los estudiantes contaba con estos recursos tecnológicos el cual es el principal medio para llevar la clase en esta modalidad, porque les permite realizar las actividades académicas que deja el docente, pero 3 estudiantes lastimosamente no tenía estos medios como es una computadora y dicen que tenía que ir a un cyber para poder desarrollar las tareas en línea y enviar para su revisión*”, se puede ver que muchos estudiantes carecen de una computadora por la falta de recursos económicos que existe en el país, el cual no pueden estar al día con sus trabajos educativos y dejan sus clases, sin estos recursos no pueden superarse es muy difícil salir adelante con muchas dificultades que se presentan en la actualidad.

Sin embargo, en la carrera de Innovación y Emprendimiento los estudiantes expresaban en su mayoría que: “*si contaban con computadora para realizar su trabajos en línea, así mismo, con internet que me facilita estos recursos pode seguir estudiando y ser persona profesional donde puedo adquirir habilidades útiles para mi formación académica, hay otros que comentaban que desafortunada mente tenían que prestar o ir a un Cyber para poder hacer los trabajos y enviar tareas a través de la plataforma*”, indicaban estos, nos damos cuenta que hay una gran necesidad en muchos estudiante que se les hace difícil seguir estudiando por la falta de estos recursos tecnológicos que es unos de los principales factores que inciden en el aprendizaje.

Al igual a los estudiantes del grupo focal de la carrera de Educación Física y Deporte se les realizó la misma pregunta ***“Si contaban con los recursos tecnológicos necesario para resolver las actividades en línea, otro estudiante contestó que contaba con los recursos por su trabajo que tenía la facilidad de usar la computadora y así podía enviar sus tareas, los demás estudiantes iban al laboratorio de la Universidad para realizar las tareas ya que solo fueron 5 días presencial y después trabajaban con las limitaciones”*** Se puede observar que la mayoría de estudiante que ingresan a la universidad no cuentan con estos recursos tecnológicos el cual es la principal herramienta en su aprendizaje.

Variable: Valoración de Estrategias

¿Cómo valora usted las estrategias implementadas para el desarrollo de la asignatura de Informática Básica?

En el mismo, orden se les pregunto a los estudiantes de la carrera de Informática Educativa, como valoraban las estrategias de aprendizaje implementadas para el desarrollo de la asignatura de informática básica, estudiantes opinaron que ***“Son muy buenas estrategias con recursos bien explicados, son excelente estrategias leíamos una guía y después realizábamos nuestros ejercicios, la maestra era muy comprensiva con el tiempo para enviar las tareas y siempre estaba disponible para resolver cualquier duda”***, otros estudiantes comentaban que hay muchas veces los docentes omiten la falta de conocimiento el cual había que concientizar a los docentes para que les dé el debido apoyo a los estudiantes que no tienen experiencia ni habilidades para entender dichas estrategias aplicadas en esta asignatura.

Así mismo, se les pregunto la misma pregunta a los estudiantes de la carrera de Inglés, el cual estos contestaron que ***“Son muy eficientes, claras ya que son técnicas muy creativas, que afianzan los conocimientos así como para realizar las actividades propuestas en el aula virtual, otros opinan que eran estrategias muy complejas, ya que no toman en cuenta en hay muchos estudiantes que no tienen ningún conocimiento en el uso de la plataforma y enviar tareas que no se explicó”***

cómo hacerlo", tuvimos otras respuestas, donde comentaban que era algo pésimo la falta de conocimiento que había sobre cómo usar la tecnología, ya que para esta asignatura tiene que estar la docente presente para explicar paso a paso el uso del aula virtual que por primera vez se utiliza.

Para tener otras opiniones de estudiantes de otra carrera como la de Ciencia Sociales, se le pregunto igualmente que a las otras carreras anteriores sobre como valoraban las estrategias de aprendizaje implementadas en esta asignatura, estos respondieron que: **"Son muy buenas estrategias debido que permiten desarrollar habilidades y nuevos conocimientos así como en el manejo de la tecnología que sirve de gran apoyo para su desarrollo profesional, existe un gran cantidad de material para guiarse en las actividades de aprendizaje"**.

Los estudiantes de la carrera de Educación Física y Deporte dicen que las valoran muy buenas ya que practican a través de las herramientas tecnológicas, el cual indican que **"Son excelente porque cada asignación venia pasó a paso acompañados de video para apoyarse que permiten adquirir conocimientos y desarrollan habilidades y destreza que sirven para el proceso de formación, hay otros opinan que deben ser clases presenciales y que no virtuales por la falta de conocimiento en la tecnología, y que no tienen equipos para practicar las estrategias"**

Sin embargo, los estudiantes de la carrera Innovación y Emprendimiento manifiestan que las estrategias que utilizan para su aprendizaje son muy organizadas y fácil de comprender, **"Las valoro como algo muy importante para mi proceso de aprendizaje, por medio de estas aprendemos cosas que aún no manejábamos, son excelentes ya que nos ayudan para realizar mejor los distintos trabajos, saber más sobre el desarrollo de la tecnología y la información brindada para que nuestro hijos aprendan de ellas"**, Los estudiantes en esta carrera se sienten satisfecho con las estrategias que utilizan en esta asignatura, las valoran excelente e innovadoras estas les ha permitido saber más sobre la tecnología el cual les ayuda hacer sus actividades educativas mucho más fácil y menos aburrada.

Variable: Desarrollo Profesional

¿Cómo me ha servido la asignatura de Informática Básica en mi desarrollo profesional?

Por otro lado, se preguntó a los estudiantes como les ha servido la asignatura de informática básica para su desarrollo profesional, estos expresaron “***En practicar a diario los conocimientos adquiridos sobre la tecnología, el cual les ha servido de mucho en su desarrollo profesional, ya que implementan las herramientas aprendidas en las demás clases para desarrollar trabajos académicos mucho más fácil y rápido***”, así mismo, con esta asignatura los estudiantes adquieren conocimientos importante que se aplican para el trabajo en distintas empresa que piden como requisitos estos tipos de experiencias y conocimientos informáticos.

A los estudiantes de la carrera de Ingles manifiestan “***Me sirve de mucho para investigar temas y buscar recursos educativos, el cual es muy bueno que implementen esta asignatura en todas las carreras para saber usar las herramientas tecnológicas en otras clases, donde se facilita el labor docente y profesional***”, se puede ver que los estudiantes de Ingles han adquirido nuevos conocimientos y desarrollo de habilidades, donde es una oportunidad que da la Universidad a los estudiante de enseñar la tecnología y saber aprovechar la informática para desarrollar diferentes actividades educativas en línea.

En la carrera de Ciencias Sociales se le pregunto la misma pregunta cómo les ha servido la asignatura antes mencionada en su desarrollo profesional, estos contestaron que: “***Me ha servido en la realización de trabajo académicos de otras asignaturas ya que a veces tienen que investigar en internet, hacer presentaciones sobre cualquier tema, en usar los programas de forma adecuada como: Word, Power Point, Excel***”, los estudiante de esta carrera les ha permite una mejor preparación profesional con ayuda de las tecnologías ya que se tienen nuevos conocimientos y desarrollo de habilidades y destreza para el proceso del aprendizaje.

Los estudiantes de la carrera Innovación y Emprendimiento manifiestan que la asignatura de informática básica, les ha servido de mucho para su desarrollo profesional, ***“Ha sido de mucha importancia porque aprendí a usar la computadora, me ha servido como herramienta de aprendizaje en las demás asignatura, porque me ayuda en desarrollar mis trabajos, en desarrollar habilidades tecnológicas, en cómo utilizar los programas y sitios web para hacer mis tareas más fácil, así tengo un mejor desarrollo en mi carrera con la implementación de la Informática”***, La asignatura de informática Básica busca el desarrollo de competencias, innovación, conocimientos, habilidades y sobre todo tener una buena actitud y amor a la tecnología para el buen uso de la misma, con responsabilidad, dedicación, y sabiduría se llega a tener un aprendizaje significativo y cooperativo.

Sin embargo, los estudiantes de la carrera de Educación Física y Deporte, ***“Ha servido para la labor profesional a docentes futuros, porque si les toca explicarles a sus estudiantes ya saben cómo hacerlo, enseñar la informática de forma adecuada y útil que es para investigar, hacer trabajos mucho más fácil, rápido y ordenados para entender mejor la información”***, se mira que esta asignatura sirve de mucho para ejercer su carrera y así poder aplicar ese conocimiento en las demás clases y su trabajo, el cual se pueden actualizar e innovar en un mundo tecnológico, hacer mejor uso de las herramientas que brinda la informática para realizar mejor los trabajos educativos que dejan los decentes y salir de la forma tradicional.

Variable: Estrategias de Aprendizaje

¿Cuáles fueron las estrategias que implemento para su autoaprendizaje?

Los estudiantes de la carrera de Informática Educativa mencionan que implementan estrategias como: ***“Organizar el tiempo para realizar mis trabajos, ver video en YouTube, descargaba documentos del internet cuando no entendía algo, leer documentos del aula virtual, investigar en internet sobre temas relacionados, practicar para entender el tema, resolver ejercicios del aula virtual, leer con atención las orientaciones que dejaba la docente para realizar mis tareas”***. Estas estrategias

implementadas apoyan el aprendizaje de esta asignatura, permiten desarrollar habilidades, generar conocimiento previo, esto construye a la realización de actividades que ayudan al aprendizaje significativo.

Sin embargo, los estudiantes de inglés implementan estrategias de aprendizaje en la asignatura de informática básica, ***“Investigar, recursos audio visuales aprendo más rápido, participar las actividades, participar en los foros, hacer mapas conceptuales, a través de video soy más visual, leer material didáctico bien explicadas que me permiten guiarme para resolver las tareas, presentaciones, leer documentos de textos y hacer gráficos con formas, me gusta organizar la información en diagramas, como en mapa conceptual”***, a través de estas estrategias los estudiantes se motivan, interactúan con la tecnología, poniendo atención e interés en las clases y por aprender más del tema, estas son un proceso que permiten que el estudiante se sienta cómodo para aprender, tomar decisiones sobre que les gusta hacer para alcanzar sus objetivos.

Así mismo, los estudiantes de la carrera de Ciencias Sociales dicen que ellos implementan estrategias para su autoaprendizaje como: ***“En buscar sitios web, porque ahí encuentro todo los que necesito para resolver mis trabajos, aprendo más a través de recurso multimedia, como videos porque aprendo de cada paso que se va explicando comprendiendo mejor el contenido y realizar mis tareas, hacer resúmenes del tema, mapas conceptuales, ensayos para comprender y organizar bien la información, a través de videos soy más visual así entiendo mejor las actividades que deja el docente, con presentaciones en power point, hacer cuestionario, buscar contenidos en Internet, enviar tareas en el aula virtual”***. Estas estrategias despiertan la atención de los estudiantes, al realizar diferentes actividades innovadoras y motivadoras, estas estimulan el aprendizaje e interés por aprender del contenido facilitando al proceso de aprendizaje significativo e interactivo.

Sin embargo, los estudiantes de Innovación y Emprendimiento implementan estrategias de aprendizaje como: ***“Ver videos en YouTube, descargo las guías***

didácticas, leo atentamente y después realizo mis tareas, me gusta leer los conceptos para aprender mejor, a través material digital, realizar actividades en el aula virtual, hacer ejercicios prácticos, me gusta hacer formas y gráficos en los programas de Word, Excel y presentaciones en power point". Estas estrategias que implementan los estudiantes son recursos que les permite tener un mejor aprendizaje, y lograr sus objetivos a través de actividades que los motivan a seguir.

Por último los estudiantes de manifestaron que la Carrera de Educación Física y Deporte implementan estrategias para su aprendizaje donde pueden desarrollar habilidades y competencias en su desarrollo profesional, "***Elaboración de diagramas, tablas me motivan para estudiar y organizar la información para entenderla mejor, a través de presentaciones de Power Point, participar en los foros para exponer mis ideas sobre el tema, envío de trabajos, foros en líneas, ver video es un buen recurso, resolver actividades del aula virtual, cuando no entendía las orientaciones investiga en sitio web lo que necesitaba, me gustaba hacer controles de lecturas, y realizar las tareas en línea, hicimos diagramas e investigaciones, cuestionarios y mucho más la docente era muy interactiva***". A través de estos recursos los estudiantes se ven motivados, así mismo contribuyen al desarrollo de competencias, habilidades y destreza, permitiendo favorecer e indagar conocimientos previos, donde es recomendable utilizar estrategias creativas tanto los docentes como estudiantes.

¿Qué recomendaciones darías para mejorar el proceso de aprendizaje de la asignatura Informática Básica?

Por último se les pregunto a los estudiantes de la carrera de informática educativa que recomendaciones daría para mejorar el aprendizaje de la asignatura de informática básica donde estos recomendaron, "***Mejorar la complejidad en las clases y que sea presencial y no virtual, habilitar más laboratorios para realizar las actividades educativas a estudiantes que no cuentan con una computadora y se le hace difícil, que los maestros comprendan y tengan paciencia con los alumnos que no tienen estos recursos y den más tiempo para enviar sus tareas para que no salgan tantos aplazados en esta clase, apoyar en ese aspecto siendo más flexibles cuando***

hay tantas necesidades académicas". Otra de las opiniones dice que, como la clase es virtual que tengan los docentes más comunicación para contestar las dudas e inquietudes que se presentan, que se faciliten más guías y video como ejemplos, para entender los trabajos del aula virtual cuando hay muchos estudiantes que nunca han utilizado una computadora y no tienen estas habilidades.

Por lo tanto, los estudiantes de la carrera de Ingles recomiendan que, **"No los dejen solos con la plataforma porque muchos carecen de conocimiento de la misma que nunca la habían usado no sabían cómo enviar tareas, así mismo, en algunas actividades no comprendían las orientaciones del docente, el cual no podían resolver las dudas ya que había muy poca comunicación con el docente a cargo, se recomienda prestar más atención a los estudiantes porque hay muchos llegan en cero conocimiento a esta clase, igualmente indican al igual que las otras carreras que la clase sea presencial y no virtual por la falta de equipo y que los trabajos sea en clase"**, recomiendan. Se puede ver las grandes dificultades y necesidades educativas que existen en los estudiantes por no contar con una computadora, donde puedan desarrollar competencias y habilidades en el uso y manejo de la tecnología que sirven para su desarrollo profesional.

Así mismo, los estudiantes del grupo focal de la Carrera de Ciencias Sociales, se les realizó la misma pregunta anterior para ver sus opiniones sobre que recomendarían para mejorar el aprendizaje de la asignatura de informática básica, estos contestaron, **"que la clase no sea línea porque cuando necesitamos ayuda no teníamos con quien consultar, el cual teníamos muchas dificultades con las orientaciones de los ejercicios propuesto en el aula virtual que sea mejor presencial, así mismo, no tenemos comunicación entre docente y estudiantes, otra recomendación que se mencionaba es que utilicen los decentes métodos de audio visual más que guías didácticas"**. Por lo antes mencionado por los estudiantes, vemos que no hay un autoaprendizaje para resolver los problemas educativos siempre está la forma tradicional, no existe ningún esfuerzo por parte de los estudiantes de desarrollar capacidades de poder estudiar por si solos, buscar sus propias estrategias de aprendizaje si no entienden las orientaciones de su docente,

se aclara esto no existe en todos los estudiantes hay muchos que tienen la capacidad de resolver sus dudas educativa por si solos.

Los estudiantes de la carrera de Educación Física y Deporte igualmente participaron dando sus propias recomendaciones, y lo primero que contestaron es que la clase sea presencial y no virtual, que exista la presencia de la docente en esta clase que hay muchas dificultades educativas por el hecho que hay estudiantes que nunca han usado una computadora ni estos tipos de estrategias. Las recomendaciones de estos fueron que, ***“Los maestros dejen trabajar a sus estudiantes que los sacan de los laboratorios y no podemos realizar los trabajos, más encuentro para mejorar las dudas que tengamos, ya que el hecho de no tener un respaldo del maestro físicamente no es igual que por una página o grupo social, presencia de la docente, e interacción con el grupo, no dejar solo al alumno sabiendo aun, que no todos tenemos las mismas capacidades y oportunidades, mi consejo sería que pudieran implementar videos, ya que unos aprendemos diferentes y somos más visuales”***.

Sin embargo, los estudiantes recomiendan que, ***“Se dé más tiempo para él envió de tareas porque hay muchos que trabajan, o no tienen computadora, enamorarse de la materia para el uso adecuado, mantener actualizados los programas e información conforme el avance de la tecnología, que la maestra haga una mejor explicación en las tareas en línea, que se explique mejor la parte de la plataforma ya que no todos tenemos conocimientos de usar las herramientas”***. Se mira que estos estudiantes están claro de lo que desean para su aprendizaje.

12. Triangulación de los resultados para variables de mayor relevancia en el estudio

Variable: Estrategias de aprendizaje		
1. Pregunta: ¿Qué tipos de estrategias utilizan en el aula virtual para desarrollar de la asignatura Informática Básica?		
Docentes	Estudiantes	Autor
Los docentes afirman que las estrategias que utilizaban con los estudiantes para el aprendizaje fueron: Participación activa en foros, participación en wikis grupales, lectura individual, trabajo colaborativo, realización de cuestionarios en línea, debates tanto en foros, opiniones a través de la mensajería, envío de tareas, videos, mapas conceptuales usando herramientas ofimáticas, trabajos colaborativos utilizando googledrive.	Así mismo, los estudiantes utilizaron estrategias similares: realización de actividades del aula virtual, participar en los foros, hacer cuestionarios, organizar el tiempo para realizar sus trabajos, ver video, investigar en internet, resolver ejercicios prácticos, hacer controles de lecturas, mapas conceptuales, descargar y leer guías didácticas alojados en el aula, trabajos en Google drive.	Esto se fundamenta en la teoría sobre tipos de estrategias, según Pimienta (2012), afirma que las estrategias más utilizadas en entornos virtuales están: ilustraciones atractivas e innovadoras, materiales multimedia (videos, imágenes, audios), o elementos organizativos como: (mapas conceptuales, esquemas, cuadros sinópticos, diagramas de flujo, líneas de tiempo), ejercicios prácticos, metáforas, ensayos, resumen, actividades innovadoras (crear trabajos individuales o grupales, tareas, cuestionarios, foros, wikis, glosario). (Pág. 18)
Variable: Valoración de Estrategias de Aprendizaje		
2. Pregunta: ¿Cómo valora usted las estrategias que se implementadas para el desarrollo de la asignatura de Informática Básica?		
Docentes	Estudiantes	Autor

<p>Los docentes afirman que es importante valorar las estrategias porque hacen comprender, motivar, estimular, mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje, las valoran como excelente ya que están aplicadas correctamente para cumplir con los objetivos propuestos en esta asignatura, igualmente, sería importante valorar la cantidad de actividades por módulo o unidad para concluir con el curso y que los estudiantes no se desanimen al realizar las actividades, lo cual indican que siempre se les da el tiempo apropiado para que concluyan sus actividades asignadas en el aula virtual.</p>	<p>Los estudiantes opinan que las estrategias son excelentes ya que los recursos e instrucciones están bien explicados, leían guía y después realizaban ejercicios, que los docentes eran muy comprensivos con el tiempo de las entregas de las tareas y siempre estaban disponible para resolver cualquier duda. Sin embargo, muchas veces los docentes omiten la falta de conocimiento del estudiante, ellos opinan que hay que concientizar a los docentes para que les den el debido apoyo a los estudiantes que no tienen experiencia ni habilidades para entender dichas estrategias aplicadas en esta asignatura.</p>	<p>Según Pimienta (2016), afirma en su teoría que las estrategias de aprendizaje son un recurso que ayuda a mejorar el proceso de aprendizaje en los estudiantes, el cual los docentes contribuyen a la implementación de estrategias motivadoras y novedosas para conseguir los mejores resultados posibles, aportando al desarrollo de habilidades y destrezas permitiendo nuevos conocimientos en estudiantes. (Pág. 11)</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Variable: Herramientas de Aprendizaje Virtual

3. Pregunta: ¿Cuáles son las herramientas que se utilizaron para impartir la asignatura de Informática Básica como estrategias de aprendizaje?

Docentes	Estudiantes	Autor
<p>Los docentes infieren que utilizaron herramientas virtuales para el desarrollo de la asignatura Informática Básica fueron: Videos didácticos, navegadores web url</p>	<p>Existe una fuerte coincidencia en las respuestas sobre las herramientas virtuales que utilizaron los estudiantes para cursar la asignatura en las distintas carreras seleccionadas, utilización programas ofimáticos, plataforma virtual, computadora, teléfono, Tablet, drive y correo electrónico,</p>	<p>Basándonos en la teoría de dellenniane, (2018), afirma que. “<i>Hay numeroso recursos y herramientas virtuales como: blog, redes sociales, correo electrónico, Google drive,</i></p>

<p>externas, guías interactivas, manuales tutoriales, mensajería, correo electrónico, uso y manejo de una plataforma virtual, uso de la nube o Google drive, grupos colaborativos en (WhatsApp), computadora, preguntas y respuestas, trabajo colaborativo e individual, aprendizaje visual (tutoriales).</p>	<p>grupos en WhatsApp y Facebook, Video, guías y manuales didácticos, internet, programas como Excel, Word, Power Point.</p>	<p><i>videos, Software educativo, aulas virtuales, foros de discusiones, glosarios, wikis con diferentes niveles de integración y uso de recursos en el internet” (p.1). En esta ocasión el docente es el que asume un rol de planificación para el desarrollo de la clase mediante la incorporación de materiales didácticos virtuales por medio de plataformas generado y publicado en la web. (Pág.33)</i></p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Variable: Desarrollo Profesional

4. Pregunta: ¿Cuáles fueron las habilidades que usted considera que adquirió en la asignatura Informática Básica como apoyo en su desarrollo profesional?

Coordinadora	Docentes y Estudiantes	Autor
<p>La Msc. Alfaro, plantío que la modalidad B-Learning es una oportunidad de desarrollar habilidades de aprender a su propio ritmo y ser autónomo en su aprendizaje, realizando actividades de acuerdo a su tiempo que el asigne para su realización.</p>	<p>Así mismo, se puede observar que hay fuertes coincidencia entre lo que afirman los docentes, trabajo individual, utilización de plataforma virtual, el uso del computador, en realizar diferentes actividades en la plataforma, envió de tareas búsqueda correcta de información en la web, creación y edición de documentos de texto, organización de información, en el uso adecuado de programas de ofimática y creación de carpetas.</p>	<p>Según Hernández (2018), afirma que al estudiar informática básica en la modalidad B-Learning el estudiante desarrolla habilidades como: permite el desarrollo del pensamiento crítico, desarrolla su capacidad de investigar y la búsqueda de información veraz, aumentan el interés por la tecnología, manejar herramientas virtuales, mejora el logro académico, permite desarrollar destrezas de autodescubrimiento, permita dar</p>

		solución a problemas actuales y tomar decisiones oportunas con el compromiso de realizar las tareas.(Pág.48)
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Variable: Desarrollo Profesional

5. Pregunta: ¿Qué importancia tiene la asignatura de Informática Básica en el desarrollo profesional de los estudiantes?

Coordinadora	Docentes	Estudiantes	Autor
La Msc. Alfaro, infiere que es muy importante que los estudiantes cursen la asignatura de Informática Básica porque les permiten desarrollar habilidades en la elaboración de documentos, de indagar en internet, y crear presentaciones.	Los docentes opinan que es necesaria e importante, ya que es un apoyo fundamental para el desarrollo de las diferentes áreas en las que un profesional se encuentre, permitiendo fomentar sus habilidades en el proceso de uso adecuado de herramientas ofimáticas, así como el uso pertinente el de buscadores poniendo en práctica los criterios de búsqueda, esta contribuye al desarrollo integral del estudiante a través de la adquisición de nuevas habilidades que le permitan desarrollarse como futuro profesional, con el objetivo de dotar habilidades que le permitan realizar sus trabajos de	Los estudiantes opinan que; ha sido de mucha importancia porque aprendieron a usar la computadora y esta le ha servido como herramienta de aprendizaje en la demás asignatura, ayuda en el desarrollo de los diferentes trabajos, en desarrollar habilidades tecnológicas, cómo utilizar los programas y sitios web para hacer mis tareas más fáciles.	Afirma Molina (2012), la Informática se utiliza como un apoyo para la educación y estimulación en estudiantes, el cual es importante porque permite desarrollar habilidades y adquirir competencias de aprendizaje a través de herramientas y aplicaciones virtuales, donde se utiliza el computador como recurso tecnológico para afianzar y ampliar los conocimientos. (Pág. 42)

	investigación y/o trabajos de fin de curso.		
Variable: Dificultades			
6. Pregunta: ¿Qué dificultades presentaron en la asignatura de Informática Básica?			
Docentes	Estudiantes	Autor	
En las dificultades los docentes mencionaron que la principal limitante que han tenido los estudiantes es la falta de equipos computacionales, por otra parte, la mayoría de los estudiantes carecía de experiencia en cursos en línea, por ende, no dominaban el uso en la plataforma virtual, en otros de los casos, era que nunca habían trabajado en computadora por lo que se les dificultó al principio, además, otra de la limitante que se deja ver es la falta de organización en los tiempos de ingreso a la plataforma para la elaboración de tareas.	Mientras tanto, los estudiantes opinaron que las dificultades que presentaron durante llevaron la asignatura de informática básica, fueron que no tuvieron al docente presencial, falta de comunicación entre docentes y estudiante ya que todos los módulos fueron en línea y cuando tenían dudas no había ninguna repuestas, que los dejaban en visto, y que fue difícil entender el tema de fórmulas en Excel, accesibilidad a internet, falta de equipo, falta de dirección por el docente, dificultad al usar la plataforma virtual, al usar la computadora, perdida de usuario y contraseña, falta de herramientas tecnológicas, problema con la explicación del cómo hacer de manera correcta las actividades asignadas, no entendían el tema de Drive ya que era algo nuevo.	existen algunas dificultades que interviene como lo menciona Gómez (2017), afirma que el éxito de esta metodología depende principalmente de como el docente y el alumno actúen en el desarrollo de cada actividad, hay muy poca experiencia en la aplicación de este modelo educativo virtuales, si el alumno o el docente no se adaptan a esta modalidad es muy posible que alguno de los dos abandone el curso, puede haber problemática con respecto al uso de la tecnología, o necesidades de recursos tecnológicos, que en el alumno no tenga las habilidades de estudio necesarias para este modelo. (Pág. 47).	

Capítulo V

13. Conclusiones

Durante el proceso de investigación se obtuvieron resultados que se relacionan con las estrategias de aprendizaje implementadas durante el desarrollo de la asignatura de Informática Básica impartida en modalidad B-Learning del turno profesionalización, se llegó a las siguientes conclusiones.

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.

La aplicabilidad pedagógica de las estrategias de aprendizaje implementadas para el desarrollo de asignatura Informática Básica, están orientadas para el tipo de capacidades en los estudiantes el cual les permita desarrollarlas sin ninguna dificultad, y que puedan mejorar el desempeño de habilidades, destreza, disposición, creatividad, interacción tanto en sus clases como en el área laboral haciendo uso de estas herramientas tecnológicas, que ayudan a la construcción de conocimientos, y a un aprendizaje significativo.

Es muy importante valorar las estrategias de aprendizaje que se implementan en la asignatura de Informática Básica, tanto como docentes y estudiantes afirman que son excelentes porque hacen comprender, motivar, innovar, estimular, desarrollar habilidades y competencias, permitiendo a la mejora del procesos de aprendizaje, sin embargo, se menciona que hay que valorar la calidad y cantidad de actividades propuestas en el aula virtual, así mismo, que se cumpla con los objetivos

propuestos, donde ambas partes deben poner de su parte para obtener buenos resultados durante el curso.

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, pérdida 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.

14. Recomendaciones

Luego de analizar las distintas estrategias de aprendizajes implementadas durante el desarrollo de la asignatura Informática Básica en modalidad B-learning del turno profesionalización, surgen las siguientes recomendaciones:

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 B-learning.

A los estudiantes que aprovechen al máximo las estrategias de aprendizajes implementadas en la asignatura de Informática Básica impartida en la modalidad B-Learning, ya que a través de estas desarrollan habilidades y competencias que sirven en su formación académica.

Aplicar estrategias de aprendizaje flexibles, atractivas y motivadoras en la asignatura de Informática Básica, para que el estudiante muestre interés durante el proceso de aprendizaje, para que permita la participación activa.

Capacitar a los nuevos docentes que imparten la clase de Informática Básica en la modalidad B-Learning para el buen uso de estrategias de aprendizaje.

A los docentes que imparten esta asignatura en modalidad B-Learning sugerir estrategias de comunicación con sus estudiantes para responder a sus necesidades, y dificultades de aprendizaje.

Valorar las condiciones educativas ya que la mayoría de los estudiantes no cuentan con recursos tecnológicos necesarios para su aprendizaje.

Aumentar más las horas de tutoría para la asignatura de Informática Básica.

Que los docentes que imparten la asignatura de informática básica en modalidad BLearning consideren hacerles el examen final de manera presencial

15. Bibliografía

- ACUÑA, M. (12 de 2017). *El Vídeo Educativo como recurso dinamizador del Aprendizaje*. Obtenido de Blog: <https://www.evirtualplus.com/video-educativo-como-recurso-aprendizaje/>
- Aragon, R. (2019). *Estrategias de aprendizaje* . Obtenido de Artículo: <https://www.esalud.com/estrategias-aprendizaje/>
- Atehortúa, H. H., & Linares, C. . (2014). *Blended learning. estrategia metodológica en el proceso de*. Obtenido de PDF: <http://repositorio.ucm.edu.co:8080/jspui/bitstream/handle/10839/822/Hector%20Fabio%20Atehortua%20Higinio.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Balladares, B. J. (2017). *Educación digital y formación del profesorado en modalidad semipresencial y virtual (b-learning y e-learning)*. Obtenido de Pdf: http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/6072/TDUEX_2017_Balladares_Burgos.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bernal, L. (12 de 2012). *Historia de la educación a distancia*. Obtenido de <https://fisioeducacion.es/educacion/educaciononline/109-breve-historia-de-la-educacion-a-distancia>
- Cabero, J. (2007). *Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación*.
- Callazós, A. (03 de 2014). *Blended Learning o Aprendizaje Semipresencial, el nuevo método que ahora están adoptando los profesores*. Obtenido de Revista educacion virtual: <https://revistaeducacionvirtual.com/archives/944>
- Canabal, P. (2014). *Plataformas Virtuales. Tecnología de la información y comunicación*. Obtenido de <http://galeon.com/siomariscanabal/t9.pdf>.
- Contreras, B. L., González, G. K., & Fuentes, L. H. (04 de 2011). *Uso de las tic y especialmente del blended learning*. Obtenido de Revista Educacion y Desarrollo Social: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5386251.pdf>
- Dellepiane, P. A. (07 de 2018). *Los materiales didácticos: perspectivas y sentidos en el diseño y desarrollo para la educación del siglo XXI*. Obtenido de Blog :

<http://aplicacionesenentornosvirtuales.blogspot.com/2018/07/los-materiales-didacticos-perspectivas.html>

FLORES, E. . (2015). *Estrategias didácticas utilizadas en aulas virtuales en el proceso de enseñanza aprendizaje, de la asignatura informática básica, en la carrera de “turismo sostenible” del turno matutino en la Farem Matagalpa, durante el primer semestre*. Obtenido de PDF TESIS: <http://repositorio.unan.edu.ni/1869/1/5344.pdf>

Florez, J. (02 de 2019). *El correo electrónico como recurso didáctico en procesos formativos mediados por las tecnologías*. Obtenido de <https://prezi.com/z4xrmzyggfrz/el-correo-electronico-como-recurso-didactico-en-procesos-formativos-mediados-por-las-tecnologias/>

Galindo, G. L. (2016). *Recursos Didácticos en la Educación Virtual*. Obtenido de Artículo: <https://educacionyculturaaz.com/recursos-didacticos-en-la-educacion-virtual-archivoaz/>

García, A. J. (2018). *Tipos de Aprendizaje, Psicología Educativa y del Desarrollo*. Obtenido de Artículo: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/tipos-de-aprendizaje>

Gebera, O. (2013). *Perspectiva de la convergencia pedagógica y tecnológica en la modalidad blended learning*. Obtenido de Revista de Educación a Distancia: <https://www.um.es/ead/red/39/turpo.pdf>

Gómez, L. (2017). *B- Learning: ventajas y desventajas en la educación superior*. . Obtenido de http://www.eduqa.net/eduqa2017/images/ponencias/eje3/3_47_Gomez_Leydy_-_B-Learningventajas_y_desventajas_en_la_educacion_superior.pdf

González, M. E. (2015). *El b-learning como modalidad educativa para construir conocimiento*. Obtenido de Artículo, PDF: <http://www.redalyc.org/pdf/310/31045568029.pdf>

González, M. E. (2015). *El b-learning como modalidad educativa para construir conocimiento*. Obtenido de Biblioteca Digital, Repositorio Universitario pdf: <http://www.redalyc.org/pdf/310/31045568029.pdf>

Granda, A. M., Meléndez, M., & Guzmán, C. (2018). *Buenas prácticas en la educación superior virtual*. Obtenido de Pdf: <http://www.acai-la.org/wp-content/uploads/2018/11/LibroBuenasPracticasACAI-LA2018.pdf>

- Grimaldo, M. (05 de 2018). *Investigacion cualitativa* . Obtenido de Articulo:
https://www.researchgate.net/publication/266260101_INVESTIGACION_CUALITATIVA
- Gutierrez, B. C., & Salmerón, P. H. (04 de 2012). *Estrategias de comprensión lectora enseñanza y evaluación en educación*. Obtenido de Revista Curriculum y formacion del profesorado:
<https://www.ugr.es/~recfpro/rev161ART11.pdf>
- Hernández, C. E. (2014). *El B-learning como estrategia metodológica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de inglés de la modalidad semipresencial del departamento especializado de idiomas de la Universidad Técnica de Ambato*. Obtenido de PDF:
<https://eprints.ucm.es/29610/1/T35913.pdf>
- Hernández, F. y. (2010). *Metodología de la invstigación*. Obtenido de pdf:
https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf
- Larripa, Y. E. (2016). *Plataformas Virtuales una nueva forma de enseña..*
 Obtenido de Pdf:https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE001324.pdf
- Leal, F. D. (2007). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*.
 Obtenido de PDF:
<http://clasicas.filos.unam.mx/files/2014/03/Conectivismo.pdf>
- Maita, G. M. (2012). *La modalidad blended learning en la enseñanza de la unidad curricular informática*. Obtenido de Pdf:
<http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/35443/modalidad-blended.pdf;jsessionid=7936FC14154C11654BBDFDF62E960FF3?sequence=1>
- Maldonado, J. F. (2016). *La educación a distancia, una necesidad para la formación de los profesionales*. Obtenido de Articulo:
<http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v8n1/rus15116.pdf>
- Márquez, B. K. (2017). *Recursos y actividades en el aula virtual*. Obtenido de Articulo: <https://portafoliodigitalkretheismarquez.wordpress.com/entornos-virtuales-de-aprendizaje-eva/recursos-y-actividades-en-el-aula-virtual/>
- Martinez, A. A. (12 de 2013). *Estrategias de aprendizaje para la promocion de un aprendizaje significativo*. Obtenido de

<https://es.slideshare.net/adalbertomartinezalfaro/estrategias-de-aprendizaje-29605398>

- Martinez, U. C. (2008). *La educación a distancia: sus características y necesidad en la educación actual*. Obtenido de Revista:
revistas.pucp.edu.pe/index.php/educacion/article/download/1532/1477
- Mendoza, J. Y., & Mamani, G. J. (2012). *Estrategias de enseñanza - aprendizaje de los docentes de la facultad de ciencias sociales de la universidad nacional del altiplano*. Obtenido de Revista Científica:
<https://www.redalyc.org/pdf/4498/449845035006.pdf>
- Meneses, B. . (2007). *El proceso de enseñanza – aprendizaje: el acto didáctico*. Obtenido de Pdf:
<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8929/Elprocesodeensenanza.pdf>
- Molina, R. (2012). *Importancia de la informática en la educación*. Obtenido de <http://importanciainformaticaeducacion.blogspot.com/>
- Nieto, R. A. (12 de 2012). *Educación virtual o virtualidad de la EDUCACIÓN*. Obtenido de Revista Historia de la Educación Latinoamericana, :
<https://www.redalyc.org/pdf/869/86926976007.pdf>
- Novoa, D. V. (2013). *Uso del software educativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Obtenido de Artículos: <https://www.gestiopolis.com/uso-del-software-educativo-en-el-proceso-de-ensenanza-y-aprendizaje/>
- Pacheco, M, González, R., & González, Y. (05 de 2012). *Población y muestra | Tecnología educativa*. Obtenido de http://msctecnologiaeducativa3.blogspot.com/p/poblacion-y-muestra_19.html
- Palaez, G. y. (2006). Metodología para el desarrollo del software. *Revista de la Unidad Profesional de Interdisciplinaria de Ingeniería y Ciencias Sociales y Administrativas del Instituto Politécnico Nacional*, 7-9 .
- Pascual, P. M. (S, F). *Características actuales del Blended Learning*. Obtenido de Artículo: <https://es.catholic.net/op/articulos/22141/cat/156/caracteristicas-actuales-del-blended-learning.html#modal>
- Peláez, G. y. (2006). Metodología para el desarrollo de software educativo (DESED). *Revista de la Unidad Profesional de Interdisciplinaria de*

Ingeniería y Ciencias Sociales y Administrativas del Instituto Politécnico Nacional, 7-9 .

Pérez, T., & Castillo, E. (11 de 2010). *B-learning en el aprendizaje de inglés con propósitos académicos, a nivel universitario*. Obtenido de Red de Revistas Científicas: <http://ucsj.redalyc.org/articulo.oa?id=90430360031>

Pimienta, P. J. (2016). *Estrategias de enseñanza-aprendizaje*. Universidad Anáhuac, México: Primera edición. Obtenido de Docencia universitaria basada en competencias. México. ISBN: 978-607-32-0752-2.: <https://es.slideshare.net/juanjose4974/estrategias-de-enseanza-aprendizaje-docencia-universitaria-basada-en-competencias>

Posada, P. (05 de 2012). *Ideas prácticas del conectivismo*. Obtenido de Artículo: <https://canaltic.com/blog/?p=800>

Prieto, A. S. (09 de 2010). *Modelo de enseñanza de asignaturas b-learning*. Obtenido de Revista de Estudios y Experiencias en Educación-Chile: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=243119055009>

Rivera, A. M. (2017). *Recurso didáctico tecnológico "blogging" en el desarrollo de la competencia gramatical escrita del inglés*. Obtenido de Repositorio: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12604/1/T-UCE-0010-029-2017.pdf>.

Rodríguez, H. C., & Giraud, B. J. (11 de 2018). *La interactividad en ambientes virtuales en el posgrado*. Obtenido de Artículo, Pdf: <http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v38n1/0257-4314-rces-38-01-e24.pdf>

Sanfeliciano, A. (05 de 2019). *Tipos de estrategias de aprendizaje*. Obtenido de Artículo: <https://lamenteesmaravillosa.com/3-tipos-estrategias-de-aprendizaje/>

Sarmiento, S. M. (2007). *Enseñanza y Aprendizaje. Una estrategia de formación permanente*. ISBN: 978-84-690-8294-2. Obtenido de pdf-: https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8927/D_TESIS_CAPITULO_2.pdf?sequence=4

Saza, G. I. (2016). *Estrategias didácticas en tecnologías web para ambientes virtuales de aprendizaje*. Obtenido de Revista Praxis: <http://Dialnet-EstrategiasDidacticasEnTecnologiasWebParaAmbientes-5907245.pdf>

- Schunk, D. H. (09 de 2017). *Teorías del aprendizaje*. Obtenido de Libro 6ta edición pdf:
http://www.visam.edu.mx/archivos/_LIBRO%206xta_Edicion_TEORIAS_DE_L_APRENDIZAJE%20-%20DALE%20H%20SCHUNK.pdf
- Selwyn, N. (2014). *Internet y educación*. Obtenido de
<https://www.bbvaopenmind.com/articulos/internet-y-educacion/>
- Sierra, C. A. (2011). *La educación virtual como favorecedora del aprendizaje*. Obtenido de Pdf: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4780035.pdf>
- Tejada, W. (07 de 2017). *Conectivismo, una teoría de aprendizaje para la era digital con índice*. Obtenido de Artículo:
https://issuu.com/walfredtejada/docs/conferencia_conectivismo_una_teor_
- Troncoso, R. O., Cuicas, A. M., & Debel, C. E. (2010). *El modelo b-learning aplicado a la enseñanza del curso de matemática i en la*. Obtenido de Revista Electrónica "Actualidades":
<http://www.redalyc.org/pdf/447/44717980015.pdf>
- Valle, B. A., & Chávez, M. Y. (12 de 2015). *Estrategias didácticas que aplica el docente en los contenidos de la Sexualidad Humana en la asignatura de las Ciencias Naturales*. Obtenido de PDF:
<http://repositorio.unan.edu.ni/2241/1/11048.pdf>
- Varga, Z. M. (2013). *Integración Curricular de la TIC*. Obtenido de Tesis Doctorado Pdf:
http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/1844/Trabajo_7059_62.pdf?sequence=1
- Vásquez, R. F. (2010). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje investigación sobre didáctica*. Obtenido de PDF:
<http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117011106/Estrategias.pdf>
- Ventura, J. (2017). *¿Población o muestra?: Una diferencia necesaria*. Obtenido de
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0864-34662017000400014&script=sci_arttext&tlng=en

ANEXO

Entrevista a la coordinadora del colectivo de Informática Básica.

Guía de preguntas para Entrevista dirigida a la coordinadora del colectivo de informática básica, UNAN- Managua durante el primer semestre 2019.



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

Estimada coordinadora, el propósito de esta **Entrevista** es para obtener información acerca de la Modalidad B-Learning que se imparte en el turno profesionalización en la Facultad de Educación e Idioma. La información que me brinde será de gran importancia para el desarrollo de esta investigación.

Nombre del coordinador:

Departamento del Departamento:

Fecha: ____ / ____ / ____

Hora de aplicación: ____: ____

1. ¿Desde cuándo está la oferta de la asignatura de Informática Básica en modalidad B-Learning?
2. ¿Qué importancia tiene la asignatura de Informática Básica en el desarrollo profesional de los estudiantes?
3. ¿Usted cree que al estudiar en la modalidad B-Learning el estudiante obtiene un aprendizaje significativo y pueda desarrollar habilidades?
4. ¿Cuáles son los beneficios que usted considera que tiene la asignatura de Informática Básica en todas las carreras que se imparten en el turno profesionalización como apoyo al desarrollo profesional de los estudiantes?
5. ¿Cuáles han sido los logros tanto para docentes y estudiantes en la modalidad B-Learning?
6. Existe un planeamiento didáctico para el desarrollo de la asignatura de Informática Básica impartida en modalidad B-Learning
7. ¿Los estudiantes que estudian en la modalidad B-Learning tienen acceso a los laboratorios?

Entrevista a Docentes de Informática Básica

Guía de preguntas para entrevista dirigida a docentes que imparten la asignatura de Informática Básica en el turno de profesionalización Facultad de Educación e Idioma, UNAN-Managua, durante el primer semestre 2019.



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

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 modalidad B-Learning del turno profesionalización. La información brindada será de suma importancia para el proceso investigativo.

Nombre del docente:

Nombre del departamento:

Carrera impartida:

Fecha: ____ / ____ / ____

Hora: ____

1. ¿Qué importancia tiene la asignatura de Informática Básica para el desarrollo profesional de los estudiantes?
2. ¿Qué dificultades presentaron los estudiantes en la asignatura de Informática Básica?
3. ¿Qué habilidades desarrollaron los estudiantes en la Informática Básica como apoyo al desarrollo profesional?
4. ¿Cuáles son las herramientas que se utilizaron para impartir la asignatura de Informática Básica como estrategias de aprendizaje?
5. ¿Qué tipos de estrategias utilizan en el aula virtual para desarrollar de la asignatura Informática Básica?
6. ¿Cómo contribuyen las estrategias didácticas al desarrollo de las capacidades y habilidades en el estudiante?
7. ¿Cuál de todas las estrategias de aprendizajes propuestas en el aula virtual fueron motivadoras para los estudiantes?
8. ¿Cuál es la aplicabilidad pedagógica de las estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la asignatura informática básica?
9. ¿Cómo valora usted las estrategias que se implementadas para el desarrollo de la asignatura de Informática Básica?

Grupo Focal a Estudiantes de Informática Básica

Guía de preguntas para Grupo Focal dirigida a estudiantes que cursaron la asignatura de Informática Básica en la modalidad B-Learning en el turno de profesionalización Facultad de Educación e Idioma, UNAN- Managua, durante el primer semestre 2019.



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

Nombre del departamento: _____

Fecha: ____/____/____

Hora: _____

Estimados Estudiantes: El objetivo de este grupo focal es para Valorar el uso de estrategias utilizadas en la asignatura de Informática Básica para el desarrollo profesional de los estudiantes del turno profesionalización, de la Facultad de Educación e Idiomas, UNAN MANAGUA durante el I semestre 2019.

Nombre Completo: _____

Carrera: _____

Edad: _____

Sexo: M: F:

Año Académico: _____

1. ¿Qué Dificultades presentaron durante el desarrollo de la asignatura de Informática Básica?
2. ¿Cuáles herramientas de aprendizaje virtual utilizaron y las que usted se familiarizó con exactitud?
3. ¿Cuáles fueron las habilidades que usted considera que adquirió en la asignatura Informática Básica como apoyo en su desarrollo profesional?
4. Constaba usted con los recursos tecnológicos el cual se ayudaba a desempeñarse en la asignatura de Informática Básica B-Learning
5. ¿Cómo valora usted las estrategias implementadas para el desarrollo de la asignatura de Informática Básica?
6. ¿Cómo me ha servido la asignatura de Informática Básica en mi desarrollo profesional?
7. ¿Cuáles fueron las estrategias que implemento para su autoaprendizaje?
8. ¿Qué recomendaciones proporcionarías para mejorar el proceso de aprendizaje de la asignatura Informática Básica?

Cronograma de Trabajo

No	Actividades	Fecha de ejecución	Responsable
1	Primera entrega de protocolo.	24/08/2019	Revisión por tutora.
2	Revisión de tema y objetivos.	12/09/2019	Revisión por tutora
3	Revisión de Planteamiento de problema, Justificación y antecedentes.	26/09/2019	Revisión Investigadoras y tutora.
4	Revisión documental	05/10/2019	Investigadoras y tutora.
5	Revisión documental	26/10/2019	Revisión por tutora.
6	Elaboración de Instrumentos	09/11/2019	Investigadoras
7	Revisión y ampliación de marco teórico.	23/11/2019	Investigadoras y tutora.
8	Revisión general de la investigación	05/12/2019	Investigadoras y tutora.
9	Aplicación de instrumentos de recogida de datos, tanto a docente como estudiantes	14/12/2019	Investigadoras
	Aplicación de instrumentos de recogida de datos, tanto a docente como estudiantes	21/12/2019	Investigadoras
10	Análisis de los resultados obtenidos en los instrumentos aplicados.	08/01/2020	Investigadoras
11	Análisis de los resultados obtenidos en los instrumentos aplicados.	09/01/2020	Investigadoras

12	Revisión de resultados	14/01/2020	Tutora
13	Triangulación de la información.	19/01/2020	Investigadoras
14	Entrega de borrador y revisión final del trabajo escrito.	20/01/2020	Tutora
15	Elaboración de la presentación	22/01/2020	Investigadoras
16	Presentación y defensa del trabajo de Monografía.	31/01/2019	Investigadoras

Matriz de los Resultados

Instrumento	Fuente	Preguntas directrices	Variables	Pregunta	Respuesta
Entrevista	Coordinadora de la asignatura de Informática Básica	¿Qué estrategias de aprendizaje utilizan los estudiantes para 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?	Estrategias de aprendizaje.	¿Desde cuándo esta la oferta de la asignatura de Informática Básica en modalidad B-Learning?	Desde el 2017 debido a la demanda y por motivos de espacio de laboratorios se vio en la necesidad de impartirla de forma virtual.
				¿Qué importancia tiene la asignatura de Informática Básica en el desarrollo profesional de los estudiantes?	Es muy importante ya que los estudiantes les permiten desarrollar habilidades de realizar documentos, de indagar en internet, y crear presentaciones.
				¿Usted cree que al estudiar en la modalidad B-Learning el estudiante obtiene un aprendizaje significativo y pueda desarrollar habilidades?	La modalidad B-Learning es una oportunidad de desarrollar habilidades de prender a su propio ritmo y ser autónomo en su aprendizaje, realizando actividades de acuerdo a su tiempo que el asigne para su realización.
				¿Cuáles son los beneficios que usted considera que tiene la asignatura de Informática Básica en todas las carreras que se imparten	Al llevar esta asignatura les sirve en la búsqueda de información, elaboración de presentaciones, creación de documentos y creación de gráficos para organizar la información y les sea más fácil entenderla.

				en el turno profesionalización como apoyo al desarrollo profesional de los estudiantes?	
				¿Cuáles han sido los logros tanto para docentes y estudiantes en la modalidad B-Learning?	Aprendizaje autónomo, dedicación, protagonista de su propio aprendizaje, tutor para guíalos en el proceso del curso, mejorar la calidad educativa, un mejor desarrollo profesional.
				Existe un planeamiento didáctico para el desarrollo de la asignatura de Informática Básica impartida en modalidad B-Learning	Si existe un planeamiento didáctico para el desarrollo de la asignatura de informática básica impartida en modalidad B-Learning.
				¿Los estudiantes que estudian en la modalidad B-Learning tienen acceso a los laboratorios?	Los estudiantes tienen acceso a los laboratorios en los horarios establecidos para realizar sus trabajos que les dejan los docentes en caso de tener necesidad del uso de una computadora o de internet.
Entrevista	Docentes que imparten la asignatura de Informática Educativa	¿Cuál es la importancia de valorar del uso de estrategias utilizadas en la asignatura de Informática Básica para el desarrollo profesional de los estudiantes de la	Valoración de Estrategias	¿Qué importancia tiene la asignatura de Informática Básica para el desarrollo profesional de los estudiantes?	La docente de Ingles dice: Es necesaria e importante, ya que es un apoyo fundamental para el desarrollo de las diferentes áreas en las que un profesional se encuentre. La docente de Educación física y Deportes comenta que: Hoy en día los estudiantes deben manejar deferentes herramientas tecnológicas

		Facultad de Educación e Idiomas?			<p>como apoyo a sus contenidos o clases, les permite tener esas competencias y habilidades.</p> <p>La docente de Ciencias Sociales: Permite fomentar sus habilidades en el proceso de uso adecuado de herramientas ofimáticas.</p> <p>Innovación e emprendimiento: Es importante y que tiene beneficios para el estudiante que tenga conocimientos informáticos</p>
		¿Cuáles son las dificultades presentan los estudiantes al utilizar estrategias de aprendizaje en la asignatura Informática Básica, impartida en modalidad B-Learning del turno profesionalización, de la Facultad de Educación e Idiomas, durante el I semestre 2019?	Dificultades	¿Qué dificultades presentaron los estudiantes en la asignatura de Informática Básica?	<p>Las docentes que impartieron la asignatura en las carrera de Inglés, Educación Física y Deportes, Ciencias Sociales, e Innovación y emprendimiento los 4 coinciden en las mismas repuestas, que la principal dificultad que han tenido los estudiantes es la falta de equipos computacionales, carecía de experiencia en cursos en línea por ende no dominaban el uso en la plataforma virtual, en otros casos nunca habían trabajado en computadora por lo que se les dificultó al principio, falta de conectividad, falta de organización en los tiempos de ingreso a la plataforma para la elaboración de tareas, le dan prioridad a otras asignaturas, no dedican el tiempo suficiente para resolver lo asignado en la plataforma y otros se pasan los trabajos el cual no aprenden los que no trabajan</p>
				¿Qué habilidades desarrollaron los estudiantes en la	<p>La docente de Inglés dice: Utilización de plataforma virtual, Búsqueda correcta de información en la web, Creación y edición de</p>

				<p>Informática Básica como apoyo al desarrollo profesional?</p>	<p>documentos de texto, Creación y edición de presentaciones digitales, creación y edición de hojas de cálculos</p> <p>La docente de Educación física y Deportes: La comunicación a través de las diferentes herramientas tecnológicas dispuestas para el curso, trabajo individual y en equipo utilizando la plataforma virtual</p> <p>La docente de Ciencias Sociales e Innovación e emprendimiento coincidieron en las respuestas: con el uso del computador, aprendieron y aplicaron el uso adecuado de los programas ofimática, así como la búsqueda de artículo, también reforzaron la organización de información creando y haciendo uso de estructura de carpetas</p>
		<p>¿Cuál es la importancia del uso de estrategias utilizadas en la asignatura de Informática Básica para el desarrollo profesional de los estudiantes de la Facultad de Educación e Idiomas?</p>	<p>Uso de las Estrategias de Aprendizaje</p>	<p>¿Cuáles son las herramientas que se utilizaron para impartir la asignatura de Informática Básica como estrategias de aprendizaje?</p>	<p>Las docentes que impartieron la asignatura en las carreras de Ingles, Educación Física y Deportes, Ciencias Sociales, e Innovación y emprendimiento los 4 coinciden en las repuestas: Plataforma virtual, Videos didácticos, Navegadores web, url externas, Guías interactivas, Manuales, Tutoriales, Mensajería, Correo electrónico, Paquete Office, Google Drive, Computadoras, WhatsApp.</p>
				<p>¿Qué tipos de estrategias utilizan en el aula virtual</p>	<p>Las docentes que impartieron la asignatura en las carreras de Ingles, Educación Física y</p>

				para desarrollar de la asignatura Informática Básica?	Deportes, Ciencias Sociales, e Innovación y emprendimiento los 4 coinciden en las repuestas: Participación activa en foros, Participación en wikis grupales, Lectura individual, Trabajo colaborativo, Realización de cuestionarios en línea, Envío de tareas, Mapas conceptuales usando herramientas ofimáticas, Trabajos colaborativos utilizando google drive, Trabajo colaborativo e individual, aprendizaje visual (videos, tutoriales).
				¿Cómo contribuyen las estrategias didácticas al desarrollo de las capacidades y habilidades en el estudiante?	<p>La docente de Ingles dice: En las capacidades y habilidades de un estudiante en gran medida dependen de las estrategias planteadas en un curso.</p> <p>La docente de Educación física y Deportes: Las estrategias que el docente planifique para el cumplimiento de sus objetivos los estudiantes serán capaces de adquirir un aprendizaje autónomo, trabajar en equipo, compartir sus experiencias con el grupo, ser reflexivo y crítico.</p> <p>La docente de Ciencias Sociales: Desarrolla las habilidades fundamentales en el uso del computador el cual le permitirá desenvolverse mejor en esta nueva era digital.</p> <p>Innovación e emprendimiento: Las estrategias didácticas permiten que el estudiante desarrolle habilidades que luego pueda poner en práctica en su desarrollo profesional o en su vida cotidiana.</p>

				¿Cuál de todas las estrategias de aprendizajes propuestas en el aula virtual fueron motivadoras para los estudiantes?	Las docentes que impartieron la asignatura en las carreras de Inglés, Educación Física y Deportes, Ciencias Sociales, e Innovación y emprendimiento los 4 coinciden en las repuestas: La participación en foros, ya que para la mayoría fue algo nuevo e interesante, también la realización de cuestionarios en línea, Wikis, videos.
		¿Cuál es la aplicabilidad pedagógica de las estrategias de aprendizaje empleadas en la asignatura de Informática Básica impartida en la modalidad B-Learning del turno profesionalización?		¿Cuál es la aplicabilidad pedagógica de las estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la asignatura informática básica?	<p>La docente de Inglés dice: Todas las estrategias aplicadas están orientadas al tipo de estudiantes y modalidad de los cursos.</p> <p>La docente de Educación física y Deportes: Las estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la asignatura están bien estructuradas y los estudiantes pueden desarrollarlas sin dificultad.</p> <p>La docente de Ciencias Sociales: Mejoramiento del desempeño de habilidades, destreza, disposición, creatividad, interacción tanto en sus clases como en el área laboral haciendo uso de estas herramientas tecnológicas.</p> <p>Innovación e emprendimiento: La aplicabilidad pedagógica está dirigida a los estudiantes para que el estudiante pueda tener un desarrollo normal y sin dificultad</p>

				<p>¿Cómo valora usted las estrategias que se implementadas para el desarrollo de la asignatura de Informática Básica?</p>	<p>Las docentes que impartieron la asignatura en las carreras de Inglés, Educación Física y Deportes, Ciencias Sociales, e Innovación y emprendimiento los 4 coinciden en las repuestas: Están aplicadas correctamente ya que cumplen con los objetivos propuestos, excelentes, pero sería importante valorar la cantidad de actividades por módulo o unidad, excelente, solo que el estudiante debe de poner de su parte para concluir el curso y no desanimarse.</p>
--	--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Trascripción del grupo focal aplicado a los estudiantes de las Facultad de Educación e Idioma del turno profesionalización.

Por cada letra **R** significa que es una respuesta por estudiantes

1. ¿Qué Dificultades presentaron durante el desarrollo de la asignatura de Informática Básica?

Respuestas del grupo focal a estudiantes de la carrera de Informática Educativa

R1: No tuve al docente presencial todos los módulos fueron en línea.

R2: En la resolución de fórmulas en Excel y falta de comunicación entre el docente y estudiante.

R3: Ninguna ya que tenía un cierto conocimiento y no se me hizo tan difícil

R4: En la clase que presente dificultad fue en programación.

R5: No presente ninguna dificultad ya que tenía conocimientos previos

R6: entender poco las Indicaciones

R7: realmente ninguna ya que el maestro explico Bien

R8: Para mi ninguna.

Respuestas del grupo focal a estudiantes de la carrera de Ingles

R1: En mi caso no me resulto muy difícil porque yo ya había realizado un curso de computación y aparte en mi trabajo la principal herramienta que uso es una computadora. Pero me parece que el uso de Excel y sus fórmulas es lo que resulta un poco más complejo en algunos casos.

R2: En primer lugar, lo que más se me dificulto fue la enseñanza o explicación por parte de la docente, lo que conlleva a que a la hora de realizar las tareas se hizo difícil por el hecho de que no hubo explicación adecuada.

R3: Creo que fue la enseñanza virtual completamente y no presencial para explicar las dificultades que tengamos en proceso.

R4: Accesibilidad a internet, falta de equipo, dirección docente.

R5: Cuando tenía dudas no podía consultar.

R6: Unas de las dificultades fueron las dudas en algunos ejercicios de la plataforma y a la hora de comunicarnos con la profesora no daba la información consultada.

R7: El uso de las fórmulas en Excel, con los signos.

R8: Al Inicio se presentó una dificultad al usar la plataforma virtual

Respuestas del grupo focal a estudiantes de la carrera Ciencias Sociales

R1: Falta de acompañamiento del docente

R2: Falta de orientación por la docente para las distintas orientaciones para los trabajos

R3: Elaboración de trabajos en Excel, y power point, no tuvimos un acompañamiento

R4: Falta de atención de la maestra, para que nos orientara al momento de realizar las actividades

R5: El manejo de la tecnología

R6: Poco contacto con el maestro, la clase es demasiado virtual

R7: No tuve tanta practica en la maquinas

R8: Mi dificultad fue la falta de presencia de la maestra en el aula Tic, falta de nuevas estrategias metodológica para facilitar la información de los contenidos.

Respuestas del grupo focal a estudiantes de la carrera Educación Física y Deporte

R1: Falta de herramientas tecnológicas

R2: Problema con la explicación del cómo hacer de manera correcta las actividades asignadas

R3: Mi dificultad fue con el tema de Drive que era algo nuevo para mí, se me hizo difícil entenderlo, pero gracias a la profesora logre entender

R4: En mi caso no tuve dificultad con respecto al aprendizaje, pero hay muchas personas que tienen limitaciones desde el momento que no tienen computadora ni internet (El único problemita que tuve fue que tuve lleno drive y no pude subir la última información.

R5: En el uso de la computadora

R6: Perdida de contraseña ya que no podía acceder y no podía realizar ni enviar mis tareas a tiempo

R7: Falta de las herramientas para poder desarrollar la asignatura.

R8: Mis dificultades fueron la falta de acceso y conocimientos sobre el uso de las herramientas tecnológicas.

Respuestas del grupo focal a estudiantes de la carrera Innovación y Emprendimiento

R1: En mejorar como saber utilizar la computadora, como los explica el docente.

R2: El intento es un poco lento, no podía practicar en el aula

R3: Las dificultades que tuve fue que, en alguna ocasión, se hubo la necesidad de usar el programa de Excel y yo no lo podía usar.

R4: No podía usar la computadora

R5: Las dificultades para mí fue el acceso a internet

R6: pues en mi caso solo era la falta de información en mi persona, pero gracias a esta asignatura aprendemos a manejar la máquina para mejorar el proceso de aprendizaje

R7: Usar la computadora ya que no todos tenemos el conocimiento de cómo usar una computadora, de igual manera el acceso al internet para realizar las tareas.

R8: Al inicio fue que no contábamos con suficientes medios.

2. ¿Cuáles herramientas de aprendizaje virtual utilizaron y las que usted se familiarizó con exactitud?

Respuestas del grupo focal a estudiantes de la carrera de Informática Educativa

R1: Plataforma

R2: Utilización de Excel

R3: Word, Excel y Power Point

R4: Elaboración de textos y en la aplicación de formatos en Excel.

R5: Solo mi celular y no era suficiente para que mi aprendizaje fuera bueno

R6: Office y plata forma virtual

R7: Computadora, teléfono, uso de correo, programas para crear portafolios, Power Point

R8: En el drive y correo electrónico

Respuestas del grupo focal a estudiantes de la Carrera de Ingles

R1: Correo y WhatsApp.

R2: YouTube, Chrome

R3: Creación de carpeta

R4: Video y trabajo practico,

R5: Facebook

R6: Contaba con computadora

R7: Video, Word, Excel

R8: Word, Moodle, Google Drive

Respuestas del grupo focal a estudiantes de la Carrera de Ciencias Sociales

R1: Las conocía todas porque ya había llevado un curso anterior

R2: Ninguna

R3: Computadora

R4: Computadora, memoria.

R5: Manual y video,

R6: Word, Excel

R7: Word, pero con dificultad

R8: Ninguna.

Respuestas del grupo focal a estudiantes de la Carrera Educación Física y Deporte

R1: Con los debates acerca de las unidades como las herramientas de Word, Excel, Power point.

R2: Videos y trabajos prácticos.

R3: Word, Power point.

R4: Computadoras

R5: Con drive, herramientas utilizadas en la plataforma para llevar a cabo diferentes actividades asignadas.

R6: Tenía familiarización con todas las herramientas, porque ya había hecho un uso de esos programas anteriormente, sin embargo, hay algunas cosas nuevas que aprendí, pues el conocimiento previo era básico

Videos

R7: Computadora

R8: Word, y aun con dificultad.

Respuestas del grupo focal a estudiantes de la carrera Innovación y Emprendimiento

R1: Moodle, aula virtual.

R2: Con las herramientas que me familiarice fue con las tecnologías y el uso del internet.

R3: Word, Power point.

R4: Word, Power point, Excel

R5: pues la verdad fue con Power point.

R6: Aula virtual ya que por medio de ella se hizo posible él envió de tareas y trabajos

R7: Con todas

R8: Word, Power Point, Excel, Etc.

3. ¿Cuáles fueron las habilidades que usted considera que adquirió en la asignatura Informática Básica como apoyo en su desarrollo profesional?

Respuestas del grupo focal a estudiantes de la carrera de Informática Educativa

R1: El uso del aula virtual, afianzamiento de los conocimientos en todos los módulos

R2: Manejo de Excel

R3: Manejo de Office

R4: Mejor dominio en la computadora, programas y aplicaciones

R5: Realizar actividades con las herramientas que nos proporcionan.

R6: Investigar en internet

R7: La única habilidad que tuve fue crear un árbol de carpeta y una cuenta en drive.

R8: Me actualice ya que tenía conocimientos

Respuestas del grupo focal a estudiantes de la Carrera Ingles

R1: Aprendí a desarrollar muchas actividades que me han servido con mis estudios.

R2: Estar al día con la tecnología

R3: Fortalecer el uso de la plataforma

R4: Mejorar el uso del correo, aprendí más sobre Excel y Word, y mejorar en el uso de la computadora.

R5: Agilizar el uso y manejo de las herramientas virtuales.

R6: Aprendí a escribir más rápido usando todos los dedos.

R7: Conocimiento ya tenía, pero falta comunicación con el maestro.

R8: Saber cómo manejar el aula virtual y sus diferentes campos, Crear bloks en Excel, en descomprimir archivos WAr. Más que todo recurrir a pedir ayuda a una especialista en informática lo que me permitió lograr mi objetivo.

Respuestas del grupo focal a estudiantes de la Carrera Ciencias Sociales

R1: Promover las prácticas de herramientas tecnológicas para hacer las clases innovadoras con otros estudiantes.

R2: Manejar mejor de la tecnología, compartir información en drive con mis compañeros y docente.

R3: Enviar trabajo en drive y realizar trabajos en Word.

R4: Me desarrolle más en power point ya que me gusta crear presentaciones

R5: Manejar Word correctamente y hacer presentaciones en Power point.

R6: Con la asignatura fue el uso de recursos de búsqueda

R7: La única habilidad nueva fue el manejo de la plataforma virtual y primera vez llevando una clase en línea y aprendí a ejecutarla de manera correcta

R8: Como hacer carpetas

Respuestas del grupo focal a estudiantes de la carrera Educación Física y Deporte

R1: Rapidez y fluidez en la escritura

R2: Trabajar mejor en cursos en línea

R3: Uso básico de distintas aplicaciones

R4: Lectura autodidacta y comprensión.

R5: Ordenar información y pegar sitios web.

R6: Exploración de la tecnología

R7: Aprendí a tipiar y realizar diapositivas en Power Point.

R8: Me ayudo bastante en Word aprendí hacer documentos, como Stardar Apa, ya que esta herramienta es de suma importancia.

Respuestas del grupo focal a estudiantes de la carrera Innovación y Emprendimiento

R1: Manejo de los sistemas informáticos, documentos en línea, programas como Word, Excel.

R2: En aprender a manejar la maquina con el uso adecuado

R3: El poder utilizar la computadora

R4: Usar la computadora

R5: El manejo de la computadora y programas

R6: Fue el manejo de la computadora sin problemas

R7: Fue como utilizar el computador y como saber enviar y guardar trabajos

R8: Sobre el uso de programas como Excel, Word, Power Point

4. Contaba usted con los recursos tecnológicos el cual se ayudaba a desempeñarse en la asignatura de Informática Básica B-Learning

Respuestas del grupo focal a estudiantes de la Carrera Informática Educativa

- R1: Si constaba con los recursos.
- R2: Si constaba, pero a veces tenía problemas y resolvía.
- R3: No tenía computadora, solo celular.
- R4: No contaba con los recursos.
- R5: No tenía suficientes recursos y gracia a eso la asignatura fue un fracaso.
- R6: Departe de la universidad sí.
- R7: No, debía de utilizar una computadora pública y con presupuestos no contaba así que reprobé la asignatura.
- R8: Pues le echaba una recarga a mi celular.

Respuestas del grupo focal a estudiantes de la Carrera ingles

- R1: NO +1
- R2: Si contaba con los recursos
- R3: Si computadora e internet para realizar mis tareas en línea
- R4: Pues a veces le echaba a mi celular y una Tablet y si algo nos podía hacer iba a un cyber.
- R5: Tenía que ir al cyber todo el tiempo.
- R6: No, debía usar una maquina publica y mi presupuesto no alcanzaba así que reprobé la clase
- R7: Tenía que ir a cyber o con el celular en algunas actividades.
- R8: Si, un aparato móvil

Respuestas del grupo focal a estudiantes de la Carrera Ciencias Sociales

- R1: No
- R2: Computadora e internet +1
- R3: Celular y computadora de mesa
- R4: Tenía que ir a Cyber
- R5: Si tenía
- R6: No
- R7: Contaba con computadora e internet.
- R4: No tenía ningún recurso solo celular.

Respuestas del grupo focal a estudiantes de la carrera Educación Física y Deporte

- R1: Si por mi trabajo que tenía los recursos
- R2: Con celular y computadora de mesa
- R3: No contaba el 100%
- R5: Por mi parte yo contaba con ese recurso ordenador, internet y empastados

R6: Bueno solo 5 días fueron presenciales después nos conectábamos y trabajábamos con nuestras limitaciones, pero en el laboratorio todo estaba súper bien

R6: Si, Afortunadamente tengo la facilidad de computadora e internet en casa.

R7: No, En mi caso no poseía con computadora lo cual me llevo dificultades y gasto económicos.

Respuestas del grupo focal a estudiantes de la carrera Innovación y Emprendimiento

R1: Si contaba con una computadora de escritorio, también con internet en mi casa debido a que la mayoría de trabajo era en líneas y tenía que usarlo diario con mi esposa

R2: Si contaba con los recursos para realizar los trabajos

R3: tenía que andar prestando una computadora para enviar tareas.

R4: Si

R5: Pues tratando de utilizarlas de la manera en que me enseñó mi docente

R6: Tenía que ir a un Cyber

5. ¿Cómo valora usted las estrategias implementadas para el desarrollo de la asignatura de Informática Básica?

Respuestas del grupo focal a estudiantes de la carrera de Informática Educativa

R1: Muy buena

R2: Excelente y muy bien explicadas

R3: Fueron muy buenas, además que la maestra era muy comprensiva en nuestro tiempo y siempre estaba disponible para resolver cualquier duda.

R4: que las clases sean más presenciales.

R5: Excelente estrategias leíamos un guía y después realizábamos nuestros ejercicios

R6: Regular debido a que hay conocimientos que omiten los cuales son fundamentales para el inicio de dicha carrera.

R7: Las estrategias están buenas los que falta es concientizar a la docente para que les dé el debido apoyo a los estudiantes.

R8: Las estrategias que yo tuve fueron pésimas y así que esto no fue nada bueno para mí.

Respuestas del grupo focal a estudiantes de la Carrera Ingles

R1: Las considero muy eficientes y claras

R2: Las valoro como algo que debe mejorar para los estudiantes que no tienen ningún conocimiento del uso de las plataformas y envió de tareas.

R3: Este algo pésimo porque tiene que estar el docente en este tipo de clase ya que no todos los estudiantes saben usar este tipo de programa.

R4: Muy buena porque fue una técnica muy creativa.

R5: Bien porque estamos hablando de tecnología, pero siento que las estrategias estaban incompletas y podres

R6: Pienso que como no era presencial le resto la calidad a la clase.

R7: Para mi están muy bien porque afianzan mis conocimientos.

R8: La profesora explico una sola vez y dejaba que cada quien se defendiera y el maestro es para ayudar.

Respuestas del grupo focal a estudiantes de la Carrera Ciencias sociales

R1: De mal uso porque no es lo mismo que el docente este con el estudiante y este explicando las dudas a cada quien.

R2: Muy útil para las personas en el manejo de informática.

R3: Son muy buenas las estrategias debido a que te permiten desarrollar las habilidades y conocimiento.

R4: Bien debido que hay mucho material para guiarse.

R5: Las estrategias no poseen ventajas ya que son métodos fáciles y no prácticos.

R6: Buena para las personas que tienen las herramientas y flexibilidad en el trabajo.

R7: Pues valoro que es mejor presencial en el aula de clase, porque no se evalúa el proceso de enseñanza.

R8: Bien, aunque falta mejorar la relación maestra alumno.

Respuestas del grupo focal a estudiantes de la carrera Educación Física y Deporte

R1: Practica a través de manipulación de herramientas de trabajo

R2: Excelente, solo que los maestros deberían darles acompañamiento a los estudiantes para que estos puedan desarrollar mejores conocimientos

R3: Del 1 al 10 8

R4: Tendría que a ver sido más clase presenciales que virtuales porque solo tuvimos dos

R5: Son correctas y buenas para el estudiante ya que cada asignación venia pasó a paso y video para apoyarse.

R6: Malas ya que no facilitan equipo

R7: Mejor método de enseñanza

R8: Pues en concepción para la maestra y la asignatura está bien impartida.

Respuestas del grupo focal a estudiantes de la carrera Innovación y Emprendimiento

R1: Muy organizadas fácil de comprender

R2: Las valoro como algo muy importante para mí proceso de aprendizaje

R3: Excelentes

R4: Muy buenas

R5: Son muy buenas ya que nos ayudan para realizar mejor los distintos trabajos asignados

R6: Las valoro Muy importantes ya que por medio de estas aprendemos cosas que aún no manejábamos

R7: Como saber más sobre el desarrollo de la tecnología y la información brindada para que nuestros hijos aprendan de ellas.

R8: Muy buenas ya que hemos aprendido mucho en el transcurso de aprendizaje

6. ¿Cómo me ha servido la asignatura de Informática Básica en mi desarrollo profesional?

Respuestas del grupo focal a estudiantes de la carrera de Informática Educativa

R1: En la práctica a diario de todos los conocimientos adquiridos.

R2: Me ha ayudado mucho

R3: En la implementación de las herramientas en otras clases.

R4: Me ha capacitado de conocimiento importante para mi trabajo.

R5: Muy importante porque me ha reafirmado mis conocimientos.

R6: Me ha servido para realizar ciertos trabajos académicos además de ayudar a los que tienen dificultad.

R7: Me ha servido para manejar mejor la pc.

R8: Adquirí nuevos conocimientos que no dominaba y amplié los que ya tenía.

Respuestas del grupo focal a estudiantes de la Carrera de Ingles

R1: Me ha servido para investigar.

R2: Fue una muy buena estrategia para familiarizarme con la tecnología y uso de equipo.

R3: Para mejorar los trabajos y usar bien las herramientas

R4: Por el momento no me ha servido de mucho, pero con el proceso de estudio puedo desempeñarla.

R5: Facilita la labor docente y profesional

R6: Ampliación de mis conocimientos y adquisición de conocimientos y habilidades en informática

R7: Me sirve porque a la hora de un trabajo la empresa me pregunta si tengo conocimiento.

R8: Me ha ayudado a mejorar en los programas de Microsoft.

Respuestas del grupo focal a estudiantes de la Carrera de Ciencias Sociales

R1: Realzar trabajos y a usar adecuadamente los programas.

R2: Muy buen ame ayuda en mis trabajos.

R3: Usar con un mejor control la herramienta virtual.

- R4:** A prepararnos en el ámbito profesional en el área tecnológica
R5: Me ha servido porque me facilita elaborar mis trabajos
R6: He fortalecido mis conocimientos ya que es necesario el manejo de programas como Power Point, Excel.
R7: Muy buena he desarrollado habilidades que no tenía.
R8: Puedo hacer uso de la tecnología explicando en la educación de los estudiantes.

Respuestas del grupo focal a estudiantes de la carrera Educación Física y Deporte

- R1:** Ha sido muy útil para el desarrollo a futuro para mi labor profesional, porque si me toca explicarles a mis estudiantes ya aprendí como se hace.
R2: Para ejercer mi carrera y aprender más de lo debido
R3: De mucho porque puedo aplicarla en mi trabajo y en las demás clases
R4: En cierto aspecto no han aclarado mis dudas en su totalidad.
R5: Como un recurso más amplio para mi conocimiento.
R6: A vivir en un mundo tecnológico es de mucha ayuda para tener un amplio conocimiento.
R7: De buena manera pues ahora puedo crear archivos en Word.
R8: He aprendido hacer diapositivas para hacer presentaciones muy buenas, como introducir gráficos en una hoja de cálculos.

Respuestas del grupo focal a estudiantes de la carrera Innovación y Emprendimiento

- R1:** Ha sido de mucha importancia porque el haber aprendido a usar la computadora me ha servido como herramienta para las demás asignaturas
R2: Bueno la informática básica me ayudo en el desarrollo de mis trabajos.
R3: Me ha servido bastante ya que he aprendido a desarrollar mis habilidades
R4: muy bien ya que me ha ayudado a cómo manejar los distintos programas
R5: Ahora puedo trabajar y hacer mis tareas en la computadora
R6: Ha sido de gran ayuda porque puedo realizar mejores mis trabajos con demás asignaturas
R7: Me ha servido para aprender tener un mejor desarrollo
R8: Me ayudo a familiarizarme con programas y sitios web

7. ¿Cuáles fueron las estrategias que implemento para su autoaprendizaje?

Análisis del grupo focal a estudiantes de la carrera de Informática Educativa

- R1:** Organizar el tiempo para realizar mis trabajos
R2: Ver video en YouTube
R3: Descargaba documentos del internet cuando no entendía algo
R4: Leer los documentos alojados en el aula virtual

- R5: Investigue en internet sobre los conceptos de la informática
- R6: Practicar para entender el tema
- R7: Resolver ejercicios del aula virtual
- R8: Leer con atención las indicaciones que dejaba la docente

Análisis del grupo focal a estudiantes de la Carrera de Ingles

- R1: Investigar, recursos audio visuales aprendo más rápido
- R2: Participar en las actividades
- R3: Participar en los foros
- R4: Hacer mapas conceptuales
- R5: Viendo videos cuando no entiendo a las actividades
- R6: Material didáctico, como guías bien explicadas
- R7: Presentaciones, documentos de textos
- R8: Videos

Análisis del grupo focal a estudiantes de la Carrera de Ciencias Sociales

- R1: Sitios Web porque ahí encuentro todo lo que necesito para resolver mis trabajos
- R2: Multimedia, videos ya que comprendo más el contenido
- R3: Hacer resúmenes del tema, mapas, ensayos para comprender y organizar bien la información
- R4: A través de videos soy más visual, así entiendo mejor las actividades que deja el docente
- R5: Presentaciones
- R6: Cuestionario
- R7: Tareas
- R8: Contenido en Internet

Análisis del grupo focal a estudiantes de la carrera Innovación y Emprendimiento

- R1: A través de videos
- R2: Video en YouTube
- R3: Descargo las guías didácticas y leo atentamente y después realizo mi tarea
- R4: Me gusta leer los conceptos para aprender mejor
- R5: Guías didácticas
- R6: Material digital
- R7: A través de la Practicar aprendo mejor
- R8: Me gustaba hacer formas y gráficos en los programas de Word, Excel y Power Point

Análisis del grupo focal a estudiantes de la Carrera de Educación Física y Deporte

R1: me gusta elaborar tablas y diagramas

R2: presentaciones de Power Point

R3: elaboración de diagramas, tablas o presentaciones sobre un tema

R4: Foros en líneas, envío de trabajos

R5: Video

R6: Cuando no entendía las orientaciones investiga en sitio web lo que necesitaba

R7: Resolver actividades del aula virtual

R8: Me gustaba hacer controles de lecturas y prácticas las tareas

8. ¿Qué recomendaciones proporcionarías para mejorar el proceso de aprendizaje de la asignatura Informática Básica?

Respuestas del grupo focal a estudiantes de la Carrera de informática educativa

R1: Mejor complejidad en las clases y clases presenciales y no virtuales.

R2: Habilitar más laboratorios para las prácticas de algunos estudiantes que no cuentan con una computadora en casa.

R3: Que los maestros comprendan y sean más pacientes con los alumnos que no tienen los recursos o el tiempo para envíos de trabajos.

R4: Las clases deberían ser más presenciales y menos virtuales para que el docente apoye al alumno en sus inquietudes.

R5: Involucrar programas capaces de brindar manejabilidad no tanto educativa, si o que también en el desarrollo práctico de funcionalidad de sistemas operativos.

R6: Más herramientas y mayor espacio en los laboratorios, concientizar a la maestra para que no deje solo a sus estudiantes.

R7: Facilitar ejemplos de guías y agilizar y entender los trabajos

R8: Que los docentes sean comprendidos con los estudiantes que no tienen habilidades en informática.

Respuestas del grupo focal a estudiantes de la Carrera de Inglés

R1: Que el docente a cargo de la clase presencial en el horario correspondiente si no que nos dejaron solos con la plataforma.

R2: Prestar más atención a los estudiantes que llegan en cero a esta clase.

R3: Que todos los trabajos sean en clase porque hay personas que no tienen computadoras.

R4: Que el docente este en contacto con los estudiantes para así aclarar dudas

R5: Utilizarlas con mayor atención.

R6: Que sea presencial y virtual.

R7: Que los maestros se dediquen más a explicar bien.

R8: Que la evaluación sea presencial, que la guía de la maestra sean más frecuencia ya que muchos tienen dificultad.

Respuestas del grupo focal a estudiantes de la Carrera de Ciencias Sociales

R1: No me gustaba el hecho que fuera en línea porque cuando necesitaba ayuda no tenía con quien consultar.

R2: Que sean presenciales las clases porque no se valoran los ejercicios

R3: Comunicación docente alumno, explicación masiva, total en el área de la tecnología paso a paso.

R4: Métodos audiovisuales para desarrollar los contenidos de las clases.

R5: Que los maestros hagan más acompañamientos a sus alumnos que tienen más dificultades

R6: Maestros que en realidad sean mediadores y no de los docentes que solo le dan el título de investigación y deja que el estudiante haga lo que pueda

R7: Que no se lleve 100% virtual y que se adecue el horario correctamente

R8: Que sean presenciales.

Respuestas del grupo focal a estudiantes de la carrera Educación Física y Deporte

R1: Más presencia de la docente.

R2: Los maestros, aunque sea virtual dejen trabajar en hora de clases a sus alumnos en los laboratorios y así realizar las tareas.

R3: Tratar llevar el curso dentro del laboratorio.

R4: Mas encuentro para mejorar las dudas que tengamos, ya que el hecho de no tener un respaldo del maestro físicamente no es igual que por una página o grupo.

R5: Presencia de la docente, e interacción con el grupo por parte de la docente y no dejar solo al alumno sabiendo aun, que no todos tenemos las mismas capacidades y oportunidades.

R6: Que esta clase fuera presencial y no totalmente en línea.

R7: Mi consejo serio que pudieran implementar videos, ya que unos aprendemos diferentes y somos más visuales.

Respuestas del grupo focal a estudiantes de la carrera Innovación y Emprendimiento

R1: Mas computadoras, más horas de clase, mejor internet.

R2: Enamorarse de la materia para el uso adecuado.

R3: Mantener actualizado conforme la tecnología.

R4: Que la maestra haga una mejor explicación en las tareas en línea.

R5: Explicar más y dar más tiempo para las tareas.

R6: Bueno que cada día hagan algo mejor para nosotros los estudiantes aprendamos.

R7: Que sea más práctica y parte en la plataforma ya que no todos tenemos conocimientos de usar las herramientas.

Fotos del Grupo Focal a Estudiantes

Estudiantes de Informática Educativa



Estudiantes de la Carrera Ingles



Estudiantes de la Carrera de Ciencias Sociales



Estudiantes de la Carrera de Ciencias Sociales



Fotos de las entrevistas a los docentes que impartieron Informática Básica en el primer semestre 2019

Aplicando instrumento a la Coordinadora de la asignatura de Informática Básica.



Aplicando instrumento a la docente que impartió Informática Básica en la carrera de Ingles.

