

**IMPACTO DEL USO PEDAGÓGICO DE
LOS AVA EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LAS
ESTUDIANTES DE LIPID DE UNIMINUTO CT LA MESA CUNDINAMARCA
MONOGRAFÍA OPCIÓN DE GRADO**

AUTORES:

CINDY TATIANA ALVARADO ZAMORA ID 434645

MÓNICA ALEXANDRA VARÓN DUARTE ID 163929

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL MODALIDAD A DISTANCIA

LA MESA, CUNDINAMARCA

2019

IMPACTO DEL USO PEDAGÓGICO DE

**LOS AVA EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LAS
ESTUDIANTES DE LIPID DE UNIMINUTO CT LA MESA CUNDINAMARCA**

AUTORES:

CINDY TATIANA ALVARADO ZAMORA ID 434645

MÓNICA ALEXANDRA VARÓN DUARTE ID 163929

ASESORA:

MG. ALBA ENIT PULIDO DIAZ

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL MODALIDAD A DISTANCIA

LA MESA, CUNDINAMARCA

2019

Dedicatoria

Con gran sentido de admiración y agradecimiento, dedicamos principalmente la presente monografía a la Mg. Alba Enit Pulido Díaz, y junto a ella a los docentes y estudiantes de Uniminuto que hicieron parte de este proceso de formación académica, el cual ha dejado parte de sus frutos en los esfuerzos realizados para llegar a esta etapa de nuestra profesión.

Sin lugar a duda el recorrido de estos años nos ha dejado grandes huellas, ahora somos más responsables, autodidactas, comprometidas, respetuosas, organizadas pero lo más importante somos mejores seres humanos conscientes de la responsabilidad que de ahora en adelante tenemos con la sociedad.

El presente proyecto de investigación lo dejamos abierto y dispuesto como modelo a seguir para las futuras generaciones de estudiantes investigadores Uniminuto para que por medio de este se resalte la importancia de pertenecer a los semilleros de investigación como espacio diseñado para intercambiar conocimientos, propósitos y para contribuir de una u otra forma a los avances de la ciencia, la tecnología, y desde luego la innovación social, nos es de gran orgullo compartir esta experiencia educativa como invitación tanto a docentes como a estudiantes para aprovechar al máximo cada herramienta disponible para el aprendizaje no solo en lo académico, sino en lo personal.

Hoja de aprobación

VB. Jurado N°1

VB. Jurado N°2

VB. Jurado N°3

Contenido

Dedicatoria.....	3
Hoja de aprobación.....	4
Tabla de ilustraciones.....	7
Resumen.....	8
Introducción.....	10
Planteamiento del problema.....	12
Caracterización sociodemográfica:.....	13
Diagnóstico situacional de las estudiantes en los entornos de aprendizaje:.....	14
Entorno de conocimiento.....	14
Entorno de colaboración.....	14
Entorno de asesoría.....	15
Entorno de experimentación.....	16
Entorno de gestión.....	16
Justificación.....	19
Objetivo general.....	22
Objetivos específicos.....	22
Marco referencial.....	22
Marco institucional.....	22
Marco conceptual.....	23
Marco teórico.....	23
Ambientes de aprendizaje.....	30
Tecnología educativa.....	30
Plataformas educativas.....	30
Competencias educativas.....	31
Aula virtual.....	31
Entornos virtuales de aprendizaje (EVA).....	31
Las Tecnologías de la Información y las Comunicación (TIC).....	32
Entornos de un Ambiente Virtual de Aprendizaje.....	32
Estado del arte.....	34
Antecedentes.....	36

Marco legal	39
Metodología.....	39
Diseño comprobatorio	41
Variables e indicadores.....	42
Hipótesis 1:	50
Hipótesis 2:	50
Procesos y procedimientos	50
Propuesta de intervención.....	51
Estrategia de inducción sobre el uso pedagógico del aula virtual de la Universidad Minuto de Dios.	51
Justificación	51
Objetivos.....	52
Objetivo General.....	52
Objetivos específicos	52
Plataforma Moodle	53
Sesión N°1	53
¿Qué es el aula virtual y para qué sirve?.....	53
Estructura de los cursos.....	54
Sesión N° 2	54
Herramientas, recursos y actividades.....	54
Soporte técnico y canales de atención.....	55
Resultados.....	62
Resultados finales entorno de conocimiento	63
Resultados finales entorno de colaboración.....	65
Resultados finales entorno de asesoría	68
Resultados finales entorno de experimentación.....	68
Resultados finales entorno de gestión.....	69
Análisis y discusión de los resultados	71
Conclusiones.....	73
Recomendaciones	75
Anexos	80

Tabla de ilustraciones

Tabla 1 Indicadores de variables	50
Tabla 2 Presupuesto.....	81

Resumen

La presente monografía evidencia el proceso de la propuesta de investigación fundamentada bajo la línea de innovación y tecnología, y tiene como objetivo principal medir el impacto que ocasiona el uso pedagógico de los AVA, en los estudiantes Uniminuto de La Mesa y por medio de los resultados académicos establecer la participación de los mismos en este proceso. Para llegar a cumplir con este objetivo se desarrollaron una serie de acciones para establecer la relación existente entre el estudiante Uniminuto y las herramientas virtuales y tecnológicas disponibles en su proceso de formación.

Infantes por sus derechos es un semillero de investigación compuesto por estudiantes de Uniminuto, que pretende no solo fortalecer el proceso de formación académica de sus integrantes por medio de la riqueza del arte de investigar, sino también por medio de la propuesta “impacto del uso pedagógico de los AVA en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Uniminuto de La Mesa”, establecer la incidencia del impacto del uso de las TIC, en los procesos de enseñanza-aprendizaje de la población estudiada, es decir se pretende conocer si el estudiante que usa todas las herramientas tecnológicas en pro de su proceso de formación profesional, tiene resultados académicos favorables para su conocimiento.

Palabras clave: Ambientes Virtuales de aprendizaje, estrategia de inducción, enseñanza y aprendizaje.

Abstrac

This monograph evidences the process of the research proposal based on the line of innovation and technology, and its main objective is to measure the impact caused by the pedagogical use of the VPA, in the Uniminuto de La Mesa students and through the results academics establish the participation of them in this process. To achieve this goal, a series of actions were developed to establish the existing relationship between the Uniminuto student and the virtual and technological tools available in the training process.

Infants for their rights is a seedbed of research composed of Uniminuto students, which aims not only to strengthen the process of academic formation of its members through the richness of the art of research, but also through the proposed "impact of pedagogical use of AVAs in the teaching-learning processes of Uniminuto de La Mesa students ", establish the incidence of the impact of the use of ICTs in the teaching-learning processes of the population studied, that is, it is intended to know if the student who uses all the technological tools in favor of his professional training process, has favorable academic results for his knowledge.

Keywords: Virtual learning environments, induction strategy, teaching and learning

Introducción

En los últimos años, los sistemas de información y las nuevas tecnologías se han desarrollado, permitiendo que el conocimiento llegue con más facilidad a todas las poblaciones a nivel mundial mediante técnicas de desarrollo que hace que las personas se apropien fácilmente de métodos de acción; surgiendo mecanismos de transmisión de información y aprendizaje como son los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) que acelera la apropiación del conocimiento en todas las áreas del desarrollo socio productivo y económico, permitiendo una adaptación a la educación vanguardista, aumentando el desarrollo y facilitando la vida de las personas.

Las EVA, permiten transmitir cursos didácticos, incorporar la utilización de herramientas multifuncionales, bases de datos, bibliografías, enciclopedias virtuales, noticias, sistemas de telemática y multimedia y muchos otros beneficios que brinda su aplicabilidad; es por eso que han sido introducidos en los programas de educación como herramienta de primera necesidad para el mejoramiento de la calidad educativa a nivel mundial.

Según, Palloff y Pratt (2001), dos especialistas en el tema de educación virtual, comentan que su experiencia de trabajo con la enseñanza en línea ha cambiado significativamente la manera como se acercan a los alumnos en una clase presencial; ya no centran su trabajo docente en exposiciones orales de los contenidos de los libros; ahora asumen que los estudiantes pueden leer estos contenidos, y por lo tanto conciben la clase como un espacio para estimular el trabajo colaborativo y autónomo.

Es así que la incorporación de las tecnologías de información y comunicación da soporte a las actividades curriculares y de investigación, y propiciado el acercamiento e intercambio de información docente – estudiante de forma dinámica a través de la red, estableciendo un ambiente de aprendizaje basado en el uso de Internet; lo que requiere de mucha responsabilidad, eficacia para usar el tiempo y las herramientas y sobre todo la disposición a aprender de forma autónoma.

Sin embargo, durante el desarrollo de este proyecto se realiza una observación y análisis dentro del contexto donde nos encontramos, como estudiantes de UNIMINUTO, que evidencia la no utilización o el mal manejo por parte de gran número de estudiantes de esta institución en la modalidad de distancia; en algunos casos por el desconocimiento de estas, por no ver la importancia de estas y aprovecharlas y en otros casos por que los docentes no las enseñan a sus estudiantes de forma apropiada para que estos las apliquen, facilitándoles el conocimiento del manejo de las EVA y sus herramientas. De ahí que nos cuestionemos sobre los alcances, impactos y necesidades de aprendizaje e interacción del estudiante UNIMINUTO modalidad a distancia sede La Mesa en los diversos Ambientes Virtuales de Aprendizaje.

Es por eso que, para la incorporación de los entornos virtuales de aprendizaje en las instituciones, implica dar un vuelco al proceso de adquisición y transformación del conocimiento y para ello se debe integrar las actividades significativas y aprovechar las herramientas virtuales y para ello se necesita atender a las necesidades de formación en el uso de las TIC, por parte de la docencia y predisposición al cambio por parte tanto de estudiante-docentes.

Planteamiento del problema

La evolución del pensamiento ha sido significativa en la historia de las civilizaciones así como lo disertó Jean Piaget cuando decía “*El conocimiento científico está en perpetua evolución, cambia de un día para otro*”, esta frase memorable es la mejor descripción de la realidad que vivimos hoy en día, es más que evidente que ya no somos la misma sociedad de hace un par de años, nuestras formas de ver la vida y de transitar por ella ya no es la misma, pensamos diferente, actuamos diferente, nos comunicamos diferente, aprendemos diferente, analizamos y comprendemos de una forma más rápida. Pero esta etapa de evolución ha sido precedida por múltiples factores que nos han traído a lo que ahora somos como sociedad. Todo empezó con la aparición de la tecnología, la ciencia y las nuevas formas de comunicación, denominadas TIC, dicho fenómeno se encargó de transformar rápida y definitivamente nuestras formas de vida, la incursión de estas áreas o ciencias del saber se involucraron directamente con aspectos como la medicina, las telecomunicaciones, la economía, la industria y en la educación.

Hacia finales del siglo XIX a nivel mundial surgen los primeros rasgos de los entornos virtuales de aprendizaje, los docentes inician a hacer las primeras asesorías a distancia con sus estudiantes, delegando tareas por medio del correo electrónico, y compartiendo material de estudio de forma digital. Hoy en día los ambientes virtuales de aprendizaje (AVA), han transformado las formas de adquisición del conocimiento, este modelo se ha adoptado para cubrir las demandas en educación especialmente en aquellas personas que por motivos de distancia física, de ocupaciones laborales o de situaciones personales no tienen la posibilidad de acceder a la educación de forma presencial, pero no solo en estos casos aplica este nuevo modelo, sino que las modalidades de educación

presencial también se apoyan en los AVA, para mejorar o complementar las competencias educativas. De tal forma que la relación del hombre con la tecnología es compleja, pero a su vez muy útil cuando se trata de ampliar conceptos y mejorar las capacidades, en un mundo que así lo exige por su constante movimiento y evolución.

Los anteriores aspectos nos llevaron como grupo de investigación a querer indagar en nuestro propio entorno como impacta el uso pedagógico de las TIC, específicamente en los Ambientes Virtuales de Aprendizaje en los procesos de enseñanza-aprendizaje, de tal forma que se elige un grupo focal para dar lugar a los primeros pasos de esta investigación, dicha muestra poblacional son las 34 estudiantes de LPID del Centro tutorial de La Mesa Cundinamarca, sobre las cuales se aplica como instrumento de recolección de datos una encuesta dividida en dos partes, la primera de ella pretende obtener una caracterización sociodemográfica de la muestra, y la segunda parte pretende establecer un diagnóstico situacional y actitudinal de las estudiantes en los cinco entornos de aprendizaje que experimentamos los estudiantes en la modalidad a distancia de Uniminuto, cuyos resultados demuestran que:

Caracterización sociodemográfica:

- El 60% de las estudiantes son jóvenes, lo cual significa que han tenido más acercamiento con las TIC.
- El 49% de las estudiantes tienen a su responsabilidad económica entre 1 y 2 personas.
- El 45% de la población dedica la mayor parte de su tiempo al trabajo, lo cual interfiere en la intensidad horaria dedicada a actividades académicas.

- El 80% de las estudiantes pertenecen a los estratos 1 y 2 del SISBEN es decir sus condiciones económicas son limitadas.
- El 74,3 % poseen computador propio y el 65,7 tienen conexión a internet propia.

Diagnóstico situacional de las estudiantes en los entornos de aprendizaje:

Entorno de conocimiento.

- Solamente el 22% de las estudiantes ingresa al aula virtual en la intensidad académica ideal para generar un buen proceso de aprendizaje.
- El ideal de descargas (entre 15 y 20 archivos por semana) de material académico para estudio que está disponible en el aula virtual solo lo cumple el 5,7% de las estudiantes.
- El 70% de las estudiantes usa pocas o algunas veces Biblioteca R.G.H como un espacio para investigar y documentarse.
- El 50% de las estudiantes reflejan insatisfacción con la forma de acceso fácil al material académico disponible en el aula virtual.

Entorno de colaboración.

- El 60% de las estudiantes afirma participar en foros por semestre solamente entre 1 y 4 veces. Lo cual es insuficiente para lograr un buen proceso de formación.
- El 57,1 % de las estudiantes afirma participar en trabajos colaborativos solo entre 1 y 4 veces al semestre en el aula virtual, lo cual es poco.
- El 45,7%, afirman no haber corregido o retroalimentado trabajos o participaciones de las demás compañeras en el aula virtual, aspecto que hace

deducir que hay un poco intercambio de conocimientos e interacción académica por este medio.

- Un 62% de las estudiantes dicen haber participado de forma escasa entre 0 y 1 vez por semestre en construcción conjunta de wikis, los cuales son espacios colaborativos donde se construyen conocimientos de forma rápida y dinámica.
- El 54,3% de las estudiantes buscan apoyo de sus docentes en el aula virtual entre 1 y 2 veces por semestre.

Entorno de asesoría.

- El 40% de las estudiantes afirman que la universidad por semestre les ha brindado asesoría para aprender a manejar el aula virtual solo entre 1 y 2 veces, mientras que hay un 34,3% de las mismas que dicen jamás haber recibido ningún tipo de asesoría por medio de la plataforma virtual.
- El 48% de las estudiantes dice que la universidad no sube al aula virtual videos tutoriales que les ayuden a mejorar el uso de la misma.
- El 48,6 % de las estudiantes dicen que algunas veces los docentes incentivan el uso pedagógico de los AVA, el 20% dicen que esto casi nunca pasa y el 8,6% afirma que definitivamente los docentes no realizan este tipo de actividades, en cualquiera de los casos se evidencia que falta más apoyo y motivación por parte del docente para incentivar en el estudiante el uso de estos espacios.
- El 45% de las estudiantes dicen trabajar de forma sincrónica en la plataforma solamente entre 1 y 2 veces por semestre, lo cual es definitivamente escaso para lograr un buen acompañamiento al desempeño académico.

- El 51% afirma que los docentes algunas veces hacen seguimiento a la participación asincrónica de las estudiantes en el aula virtual y toman esto en consideración para calificar.

Entorno de experimentación.

- El 54,3% de las estudiantes dice que solo algunos profesores exigen construir un producto final en el aula virtual donde se ponen en práctica los conocimientos y contenidos vistos durante el modulo.
- Cerca del 40% de las estudiantes afirman usar en baja medida la biblioteca Uniminuto para elaborar trabajos de investigación, puesto que no es algo indicado por los docentes.
- El 65% de las estudiantes afirman que sus promedios de calificación oscilan entre 4,0 y 4,5 aun sin que se dé el nivel de exigencia necesario por parte del docente y el nivel de esfuerzo y dedicación por parte del estudiante en cuanto a procesos de investigación y de producción académica.

Entorno de gestión.

- El 51% de las estudiantes dicen haber usado solamente entre 1 y 2 veces el aula virtual para hacer trámites administrativos, la mayoría lo hacen de forma presencial.
- el 45,7% dice que algunas veces es fácil gestionar una petición o trámite ante la universidad a través del aula.
- El 88,6 % de las estudiantes reconocen que el proceso de matrícula a través de la plataforma virtual es fácil y efectivo.

- El 40% de las estudiantes realizan seguimiento a sus calificaciones por medio de la plataforma virtual.

En términos generales se evidencia que el uso pedagógico de los AVA en las estudiantes es escaso, en los entornos de aprendizaje, aproximadamente un 60% de estas se involucra de forma insuficiente en estos espacios, los aprovechan de una forma muy básica, teniendo en cuenta que el tipo de modalidad a la que se pertenece que es la modalidad a distancia, haciendo que el aula virtual se convierta en un espacio donde solo se revisan que tareas hay y en que fechas hay que subirlas al aula, los espacios de colaboración como foros, video chats, wikis, son usados de forma ineficaz, porque no son percibidos como espacios para intercambiar saberes y generar experiencias, debates, discusiones entre docentes y estudiantes, sino que se perciben como una forma plana de subir tareas en el aula. De igual manera se percibe una sensación de inconformidad de las estudiantes en cuanto al acompañamiento y asesoría de la universidad en los procesos de fortalecimiento frente al uso del aula virtual y sus herramientas para el aprendizaje.

Los espacios dados a la experimentación y construcción de conocimientos en el aula son usados en poca medida por parte de las estudiantes puesto que la mayoría de los docentes no los usan como estrategia pedagógica, por lo cual son tenidos en cuenta en un plano muy inferior.

Es también preocupante la poca participación de las estudiantes en el uso de la biblioteca Rafael García Herreros como herramienta elemental para la búsqueda de información académica que les ayude a realizar las actividades de investigación, las estudiantes desconocen la importancia de este recurso en la búsqueda de información veraz, porque piensan que es difícil el proceso o simplemente no les es exigido ni motivado por

parte de los docentes en la realización de tareas, y terminan acudiendo a fuentes de información sin peso teórico, lo cual afecta sus procesos de aprendizaje y crea un desinterés en las estudiantes por realizar investigación científica.

Se pudo concluir que los estudiantes de la modalidad a distancia no hacen el uso debido de las herramientas virtuales diseñadas para su proceso de aprendizaje y formación académica profesional, en la gran mayoría de los casos por desconocimiento de las mismas, por falta de interés hacia la importancia del aprovechamiento correcto de las aplicaciones virtuales, los dispositivos electrónicos, y las diversas formas de obtener información de valor académico, aspecto en el cual los estudiantes de Uniminuto, en sus respuestas afirmaban no saber buscar la información en las fuentes correctas, ni tampoco dedicar la intensidad horaria ideal para el desarrollo de sus actividades académicas. Todo lo anterior nos lleva a cuestionarnos sobre los alcances, impactos y necesidades de aprendizaje e interacción del estudiante Uniminuto modalidad a distancia sede La Mesa en los diversos Ambientes Virtuales de Aprendizaje brindados por la Universidad para la adquisición de competencias y conocimientos que desempeñaran como futuros profesionales que pretenden estar al servicio de una sociedad en constante evolución. Por lo cual surge la siguiente pregunta problematizadora: *¿Qué impacto tiene el uso pedagógico de los AVA, en los procesos de enseñanza y aprendizaje de las estudiantes de licenciatura en pedagogía infantil de la modalidad a distancia tradicional del centro tutorial de La Mesa Cundinamarca?*

Justificación

El presente tema de investigación surge tras analizar los resultados del diagnóstico realizado a los estudiantes de UNIMINUTO, modalidad a distancia de la sede La Mesa, donde se evidencian vacíos en el uso pedagógico de las tecnologías y plataformas virtuales empleadas en sus procesos de aprendizaje, dados por desconocimiento, falta de capacitación previa, y desinformación por parte de los estudiantes y en algunos de los casos de los mismos docentes. Surge entonces la necesidad de mejorar la capacitación en el manejo de la tecnología y las plataformas virtuales, ya que, ofrecen cada vez mayores posibilidades de portabilidad y conectividad, además del acceso a las redes sociales; esto con lleva, a realizar un análisis de cómo el estudiante, pone a su servicio la tecnología, para optimizar sus técnicas de estudio, durante el proceso de búsqueda, clasificación, y análisis de información y de esta manera poder aplicar las estrategias pertinentes, y medir el impacto de las mismas sobre los futuros resultados académicos de los estudiantes después de la aplicación de dichas estrategias.

Por lo cual es necesario resaltar que los nuevos métodos pedagógicos en el campo de la educación se ha dado la incorporación de herramientas basadas en la tecnología, la información y la comunicación acertada, dentro del proceso de aprendizaje universitario, es muy significativo, ya que, de ser orientado adecuadamente, el estudiante logrará construir por su propia iniciativa y de acuerdo a sus necesidades, ambientes de aprendizaje (entorno virtual de aprendizaje (EVA), ambiente virtual de aprendizaje (AVA) que faciliten su aprehensión del conocimiento. Para que esto se dé surge la necesidad direccionar el uso de la innovación tecnológica (lúdicas-académicas), en función del aprendizaje de los estudiantes, ya que, se han convertido en un medio masivo de comunicación, pero

lamentablemente no es aprovechado para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, sino que tiende a malgastar el tiempo destinado al estudio, en otras actividades enfocadas al ocio y entretenimiento de los jóvenes y estudiantes universitarios, como lo es el manejo de redes sociales, chats, videos, etc. Según la conferencia [1] UNESCO. (2005). Nuevas ignorancias, nuevas alfabetizaciones - Aprender a convivir en un mundo globalizado. El fenómeno de la globalización ha generado la aparición de nuevas formas de ignorancia. Las cuales a menudo tienen su origen en antiguos conflictos, deben plantearse nuevas alfabetizaciones o maneras de educar más que de formar y de difundir el conocimiento para que la convivencia entre individuos y colectivos en un mundo globalizado se rija por el respeto y la comprensión. El director general de la UNESCO, Koichiro Matsuura, identificó cuatro tipos de ignorancias, alrededor de las cuales se estructuró el diálogo: la ignorancia de la diversidad, la ignorancia del otro, la ignorancia de la ética y la ignorancia del futuro. Matsuura considera imprescindible «luchar contra la ignorancia» para «erradicar los conflictos». En este sentido, señaló que la presencia de estas ignorancias estimula «la aparición de incomprensiones, estereotipos, prejuicios y xenofobia». Desde la UNESCO se apuesta por impulsar un nuevo concepto de enseñanza holística e interdisciplinaria, que fomente la educación en valores y defienda la diversidad cultural.

Muchos especialistas en investigación educativa preconizan una enseñanza estructurada que combine la instrucción directa con la práctica orientada y el aprendizaje autónomo, en un contexto acogedor para las niñas y los niños. Y, por supuesto, la calidad y disponibilidad del material de aprendizaje influye considerablemente en lo que pueden hacer los maestros. La era de las redes ha transformado por completo nuestra relación con el conocimiento: ya no hay saber del cual un sujeto o un grupo docente sean los

depositarios exclusivos. Nuestros estudiantes tienen hoy acceso a mucha más información fuera del aula que dentro de ella. Por eso, más tecnología en la escuela, por sí sola, no traerá más acceso al conocimiento socialmente significativo y de calidad. Porque eso no lo puede decidir la tecnología, sino los seres humanos que la utilizan.

La innovación tecnológica en educación no ha sido ni será una medida suficiente por sí misma. Frente al tema de las TIC, en América Latina resulta necesario y urgente que se amplíe el debate a todos los temas actuales de conectividad, acceso, uso y apropiación social de las tecnologías digitales. Los esfuerzos de la tecnología educativa desde los años 1970 han sido una prueba histórica de que no basta incorporar la tecnología como recurso para promover la educación o el desarrollo. Son nuestras propias visiones y acción educativas las que pueden hacer la diferencia.

Es por esto que [2] Vilches, R. (2005). Integración de las TIC a la cultura docente, revista enfoques educacionales. Hace referencia a importancia de la Integración de las tecnologías y los ambientes virtuales para el aprendizaje a la cultura docente ya que La literatura especializada documenta la insuficiente integración curricular de las tecnologías de información y comunicación en las escuelas y liceos de nuestro país. Los usos que se hace de ellas, en muchos casos, terminan centrándose en la tecnología misma más que en las necesidades de aprendizaje de las organizaciones educacionales.

Hacer avanzar la relación de los profesores con las tecnologías de información y comunicación, desde un rol de consumidor de información a un rol de productor de conocimiento, supone que los profesores desarrollen una relación de dominio sobre las TIC. Un camino es introducir, dentro del perfil de las competencias docentes, las relacionadas con la programación de computadores.

Objetivo general

Medir el impacto que ocasiona el uso pedagógico de los AVA, en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de UNIMINUTO CT La Mesa.

Objetivos específicos

- Indagar si los estudiantes de UNIMINUTO Centro Tutorial La Mesa Cundinamarca usan pedagógicamente los AVA en sus procesos de aprendizaje.
- Realizar procesos de inducción con el fin de fortalecer las competencias referentes al uso pedagógico de los AVA de las estudiantes de Licenciatura en pedagogía infantil de Centro Tutorial La mesa Cundinamarca.
- Analizar los resultados del proceso de inducción en el uso de la plataforma Moodle teniendo en cuenta conocimientos previos y posteriores de esta por parte de los estudiantes
- Medir el impacto del uso pedagógico de los AVA, en relación con los resultados académicos obtenidos para el periodo 2019-1.

Marco referencial

Marco institucional

En el año 1992 Uniminuto inicia sus labores con 240 estudiantes en la ciudad de Bogotá, después de un largo trabajo de décadas donde se buscaron recursos en actividades comunitarias y donaciones de personas extranjeras, no solo para el área de la educación sino también para salud, vivienda y educación, todas estas acciones se ejecutaban bajo el ideal de la vocación de servicio que se promulgo por el padre Rafael García Herreros, precursor de esta maravillosa institución, entre los años 1991 y 1993, Uniminuto recibe la

adjudicación de licencia de funcionamiento para programas académicos como administración de empresas, comunicación social ingeniería civil, licenciatura en educación básica, entre otros. En el año 1997 el padre Camilo Bernal asume la rectoría de la universidad y se consolida un horizonte institucional basado en el trabajo social, la integridad del ser humano, además se establecen las prácticas profesionales, se amplía la cobertura y se inicia la educación a distancia apoyada en el uso de la tecnología, para llegar a regiones apartadas del país, entre los años 2011 y 2016, Uniminuto recibe acreditación y reconocimientos internacionales por la implementación de programas de sostenibilidad y por promover el desarrollo económico del país, entre los años 2016 y 2017 el modelo educativo de Uniminuto es tomado como referente en países extranjeros como es el caso de Costa de Marfil.

Marco conceptual

Marco teórico

El uso de la tecnología ofrece a las instituciones educativas nuevas formas de ampliar sus portafolios de servicios académicos a diferentes tipos de poblaciones, puesto que el aprendizaje mediado por ambientes virtuales de aprendizaje, ofrece nuevas formas de difusión de los conocimientos y de acceso a la información, aunque según [3] Herrera, L. (2002). Las fuentes del aprendizaje en ambientes virtuales educativos Reencuentro, Análisis de Problemas Universitarios. El aprendizaje en los entornos virtuales se realiza más de forma intuitiva, y no realmente haciendo un análisis profundo del uso y beneficios de los AVA, por lo cual se limita en gran forma el uso potencial no solo de estos espacios, sino también de la tecnología como tal, así lo expreso (Ferreiro) cuando decía *“No se trata de insertar lo nuevo en lo viejo, o de seguir haciendo lo mismo, con los nuevos recursos*

tecnológicos. Es innovar haciendo uso de los aciertos de la pedagogía y la psicología contemporáneas por supuesto de las nuevas tecnologías.” Por lo cual se plantea evaluar el uso de la tecnología como apoyo a los procesos de aprendizaje, donde se logre una participación colectiva de todas las áreas o disciplinas que intervengan en este fenómeno, para así llegar al punto de equilibrio deseado en cuanto al dominio de las diferentes interfaces, y las habilidades psicopedagógicas necesarias para el buen empleo y aprovechamiento de los AVA, en ello interfieren de forma significativa los procesos cognoscitivos de asimilación y acomodación de los procesos de aprendizaje, y el impacto de los mismos sobre los estudiantes universitarios que hacen uso de las herramientas tecnológicas como forma de estudio, dentro de ello vale la pena resaltar la importancia de las teorías cognitivas y más exactamente en los procesos que están involucrados dentro del proceso de aprendizaje, el primer proceso es el de asimilación del conocimiento, mediante este se define la capacidad de la persona para interpretar las nuevas experiencias y ajustarlas a los conocimientos previos, y esta el proceso de acomodación el cual permite integrar las estructuras mentales previas y las nuevas y aplicarlas a la solución de problemas de la cotidianidad. Estos dos procesos dan sentido a que el proceso de la educación y la culturización deben estar ligados para tener éxito en las rutinas de vida de quienes los perciben.

Los Ambientes Virtuales de Aprendizaje son los espacios que no pertenecen a ninguna modalidad educativa en específico, que tienen las condiciones para que quien los ejecute se acerque al conocimiento, a nuevas experiencias, que generan procesos de análisis, reflexión, y apropiación, así es como lo describe, [4] Espinoza, L. (2013). Determinación del impacto de la aplicación de una metodología de aprendizaje en un

Ambiente Virtual (AVA). Bajo esta investigación se pretendía dar a conocer o determinar si los AVA ejercían o no un impacto sobre el aprendizaje, para ello se analizó el rol del profesor dentro de este proceso, dando como principal conclusión que los docentes tienden a rechazar toda forma de innovación, aludiendo que de esta manera perderán la esencia de las metodologías tradicionales o de costumbre para ellos, así que los docentes parte importante del proceso de formación, ponen una barrera hacia la innovación tecnológica que persigue nuestros pasos con una revolución constante, y prefieren no salir de su zona de confort, por el miedo al cambio de ideologías praxeológicas . Del otro extremo se encuentra el estudiante, quien es quizás la parte más activa de todo el proceso, pero que mantiene una imagen desinteresada por convertirse en el sujeto más activo de su propio aprendizaje, estando siempre a la espera de órdenes, tareas y demás, de tal forma que tanto docentes como estudiantes aun muestran resistencia a los nuevos cambios, aceptan la tecnología como parte del presente, como una forma de sentir evolución, mas no la aplican en su gran medida, por el hecho de no querer salir de la conformidad de los métodos tradicionales en la educación.

Respecto a este mismo tema cabe resaltar la investigación de [5] Agudelo, M. (2009). Importancia del diseño instrucciones en ambientes virtuales de aprendizaje. Donde se define a la educación en línea “E-learning” como un innovador modelo de educación adoptado en diferentes partes del mundo, como una estrategia para buscar renovar los antiguos métodos de enseñanza-aprendizaje y ajustarlos a la nueva época de transformación que vivimos a través del empleo de las TIC en modelos pedagógicos cada vez más interactivos y participantes, todo ello ha generado un nuevo proceso de análisis y discusión de aquellos paradigmas educativos bajo los cuales fueron educadas muchas de las

generaciones, con el modelo E-learning se han ido venciendo las limitaciones más comunes de las personas que pretendían poder estudiar pero que no podían hacerlo, por factores como el laboral, la falta de tiempo, las ocupaciones laborales, la distancia en trayectos, los costos de manutención que implica la educación presencial.

Uno de los grandes beneficios de la educación virtual sin duda alguna son los ambientes de aprendizaje, los cuales son facilitadores en la adquisición del conocimiento, promueven los procesos de investigación, generan gusto y satisfacción a la hora de aprender, son muchos los beneficios que el estudiante puede hallar en dichos ambientes. Pero el éxito de estos procesos en muchas ocasiones se ve entorpecido al no aprovecharse o emplearse de la forma correcta, dicho fenómeno se debe a que no se emplean las estrategias de capacitación debida a los actores presentes en esta comunidad académica, se implementa este termino de comunidad académica, muy utilizado en los ambientes físicos de aprendizaje, puesto que en los ambientes de aprendizaje virtual son muy vivibles los procesos de enseñanza-aprendizaje y la disciplina autodidacta es igual o mayor a la exigencia de un ambiente físico o presencial de aprendizaje.

De tal forma que se hace necesario establecer los roles y funciones de cada actor participante, en primera instancia está el docente quien debe tener una serie de habilidades y destrezas relacionadas con el conocimiento de las TIC, que le permitan fomentar y emplear ambientes virtuales de aprendizajes que sean didácticos, dinámicos y novedosos que logren captar el interés de los estudiantes y motiven a una búsqueda constante del aprendizaje, para ello es también elemental que el docente conozca todos los ángulos que se encuentran en los AVA, es decir, que debe ser consiente que durante todo el proceso se va a encontrar con una serie tanto de posibilidades como de limitantes y debe conocer ambos

extremos para poder moverse entre ellos y obtener resultados satisfactorios en los estudiantes.

Otro aspecto importante en el rol que ejerce el docente en los AVA, es el de la elaboración del material didáctico y académico que va a implementar con los estudiantes, dicho material debe estar sujetos a teorías y juicios de valor, a contenidos educativos específicos y bien estructurados disponible para los estudiantes en forma de aplicación tecnológica, archivos multimedia, videos, juegos, documentos, páginas web, blog, entre otras. En este sentido en los últimos años el docente ha gozado de más autonomía para crear su propio material y gracias a los avances en ciencia y tecnología son mejores los materiales que se pueden realizar y es mejor la gestión y la calidad de la información, pero el docente que no tenga el dominio adecuado de estas herramientas suele fracasar y hacer fracasar a sus estudiantes.

Otro actor importante y sobre el cual se basa toda acción educativa es el estudiante, quien es el sujeto en formación que busca desarrollar competencias, habilidades, destrezas y capacidades integrales para desenvolverse en su vida personal y profesional, dentro de una sociedad cada vez más cambiante y exigente, el estudiante dentro de los ambientes de aprendizaje virtual, es sobre quien se desarrollan la mayoría de los procesos académicos, es decir es el actor sobre quién van dirigidas las acciones y herramientas del procesos enseñanza- aprendizaje, los estudiantes de las modalidades educativas a distancia y virtuales, generalmente siempre guardan muchas expectativas sobre lo que será el proceso dado para ellos en los AVA, es decir esperan recibir y aprender en gran medida pero se enfrentan a varias limitantes en este propósito, como por ejemplo, el desconocimiento de las herramientas y aplicaciones tecnológicas, la falta de conectividad y de equipos

tecnológicos, el poco manejo de las plataformas virtuales, los entornos de aprendizaje muchas veces son poco amigables con sus conocimientos previos, todos estos factores truncan el proceso de aprendizaje y encasillan al estudiante en las funciones básicas como responder a foros de participación, parciales, exámenes, enviar estrictamente los trabajos solicitados por el docente, se cohíbe entonces el desarrollo de procesos propios de análisis, investigación, argumentación y el disfrute propio del hecho de poder aprender algo que se eligió por gusto o vocación.

Pero las problemáticas vistas desde el rol del docente y del estudiante de la educación virtual mediante los AVA, pueden tener una solución que parte de una acción sencilla pero de gran carácter estructural y organizacional, como lo es el “diseño instruccional o diseño educativo para el aprendizaje”, el cual es un proceso sistemático, organizado y estructurado que busca facilitar la producción de materiales y recursos didáctico-pedagógicos que sean completos, certeros, eficaces y eficientes que ayuden tanto al docente como al estudiante a tener una mejor comprensión de los AVA en cuanto a sus beneficios, utilización, y aprovechamiento, dicho proceso ayuda al docente en cuanto la forma en que los contenidos y estrategias pedagógicas cumplen con los objetivos de aprendizaje, y al estudiante a poder aprender lo que desea dentro de un proceso curricular bien organizado, dinámico, que logre despertar un interés innato del estudiante hacia el conocimiento. Lo cual constituye la base para lograr un proceso de aprendizaje colaborativo tal como se representa en el documento de [6] Guitert, M. y Jiménez, F. (2000). Trabajo cooperativo en entornos virtuales de aprendizaje. Se deduce que nos encontramos ante un mundo donde el impacto de las tecnologías de la información y la comunicación afecta a todos los ámbitos de nuestra vida; la ciencia y la tecnología generan

grandes alteraciones e innovaciones que se manifiestan inevitablemente en nuestro entorno. Las tecnologías digitales representadas por creaciones multimedia interactivas con su unión a las redes constituyen un eje muy importante en la revolución subyacente que está impregnando el mundo actual. Ciertamente esta evolución nos ofrece la oportunidad de poder trabajar con una gran variedad de personas, a veces lejanas a nivel espaciotemporal. Este entorno tecnológico plantea realizar un tratamiento óptimo y eficaz de la gran cantidad de información que Internet proporciona.

Este nuevo panorama sociocultural representa importantes implicaciones pedagógicas. Las personas necesitan las nuevas habilidades requeridas en los ámbitos profesionales. Así, más que nunca, las personas necesitan desarrollar autonomía e iniciativa propias para emprender y auto dirigir procesos de aprendizaje personales, comunicar ideas con claridad y precisión por medio de variedad de recursos técnicos, agilizar la toma de decisiones, tener disposición y voluntad para formarse y trabajar de manera cooperativa, es decir bajo acciones de reciprocidad donde los agentes intervinientes diferencian sus puntos de vista de tal manera que llegan a generar un proceso de construcción de conocimiento, dando cumplimiento a un objetivo común mediante un intercambio que comporta trabajo individual y compartido. Esto implica la adquisición y la puesta en práctica de los conocimientos, actitudes y habilidades de planificación y de organización. Todos los procesos de trabajo individual y compartido, tienen que estar debidamente estructurados y más si se trata de involucrar estas habilidades personales en los campos de la educación virtual, donde deben estar bien desarrolladas las dimensiones de la responsabilidad, la puntualidad, la exigencia personal, el auto aprendizaje y el compromiso como clave para lograr un buen desarrollo de las competencias cognitivas y profesionales, el trabajo

cooperativo depende entonces de la disposición entregada entre la institución educativa, los AVA, los estudiantes y los docentes.

Ambientes de aprendizaje.

En términos generales, se puede decir que un ambiente de aprendizaje es el lugar en donde confluyen estudiantes y docentes para interactuar psicológicamente con relación a ciertos contenidos, utilizando para ello métodos y técnicas previamente establecidos con la intención de adquirir conocimientos, desarrollar habilidades, actitudes y en general, incrementar algún tipo de capacidad o competencia. Según lo describe la investigación [7] Herrera, M. (2009) (Revista Iberoamericana de Educación, ISSN: 1681-5653), Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje.

Tecnología educativa.

Se puede considerar como una disciplina integradora, viva, polisémica, contradictoria y significativa de la Educación. [8] Según Cabero, J. (1999), reseñas tecnología educativa.

Plataformas educativas.

Ofrecen al alumno una gama de servicios tales como repositorios de documentación, foros, correo, etc. en un entorno cerrado, accesible mediante nombre de usuario y contraseña, y con un funcionamiento uniforme. Aunque los diferentes estudios muestran un mercado claramente inclinado al uso de este tipo de plataformas, con un líder claro centrado en una estrategia de crecimiento por adquisiciones y un competidor basado en un desarrollo de código abierto, cabría esperar que el escenario del futuro tendiese a una situación de isomorfismo con el entorno normativo, en el que predominan cada vez más herramientas de tipo abierto caracterizadas por una total independencia de funciones e integradas de manera

laxa. Como lo indica [9] Dans, E. (2009), Educación online: plataformas educativas y el dilema de la apertura.

Competencias educativas.

La educación y la capacitación basadas en competencias han cobrado un auge inusitado en todo el mundo, particularmente en los países que se propusieron ofrecer a los jóvenes una pertinente, eficaz y eficiente educación. El concepto remite a la idea de aprendizaje significativo, donde la noción de competencia tiene múltiples acepciones (la capacidad, expresada mediante los conocimientos, las habilidades y las actitudes, que se requiere para ejecutar una tarea de manera inteligente, en un entorno real o en otro contexto), todas las cuales presentan cuatro características en común: la competencia toma en cuenta el contexto, es el resultado de un proceso de integración, está asociada con criterios de ejecución o desempeño e implica responsabilidad. Como lo indica [10] Aguerro, I. (2009), Conocimiento complejo y competencias educativas.

Aula virtual.

El aula virtual es el medio en la WWW el cual los educadores y educandos se encuentran para realizar actividades que conducen al aprendizaje. (Horton, 2000) El aula virtual no debe ser solo un mecanismo para la distribución de la información, sino que debe ser un sistema a donde las actividades involucradas en el proceso de aprendizaje puedan tomar lugar, es decir que deben permitir interactividad, comunicación, aplicación de los conocimientos, evaluación y manejo de la clase. Según lo expone [11] Scagnoli, N. (2000), "El aula virtual: usos y elementos que la componen."

Entornos virtuales de aprendizaje (EVA).

Son en la actualidad el arquetipo tecnológico que da sustento funcional a las diversas iniciativas de tele formación. Sin embargo, desde su concepción, diseño y posterior empleo

en los procesos de aprendizaje, los EVA deben satisfacer una visión pedagógica que enriquezca su constitución tecnológica inherente. Considerar este requerimiento puede orientar el uso de estas tecnologías más allá de los usos convencionales como simples máquinas, hacia una en que se contemple al aprendizaje como el principal motivo de su inclusión educativa. Como se sugiere [12] Suarez, C. (2009), Los entornos virtuales de aprendizaje como instrumento de mediación.

Las Tecnologías de la Información y las Comunicación (TIC).

Son incuestionables y están ahí, forman parte de la cultura tecnológica que nos rodea y con la que debemos convivir. Amplían nuestras capacidades físicas y mentales. Y las posibilidades de desarrollo social. Incluimos en el concepto TIC no solamente la informática y sus tecnologías asociadas, telemática y multimedia, sino también los medios de comunicación de todo tipo: los medios de comunicación social ("más media") y los medios de comunicación interpersonales tradicionales con soporte tecnológico como el teléfono. Como lo indica [13] Marqués, P. (2012), impacto de las Tic en la educación: funciones y limitaciones.

Entornos de un Ambiente Virtual de Aprendizaje

Entorno de Conocimiento en este entorno se encuentra todos los elementos que tienen que ver con el currículo y los contenidos del curso. A través de contenidos digitales se invita a los estudiantes a buscar y manipular la información en formas creativas, atractivas y colaborativas. La construcción de este entorno es a partir de "objetos de aprendizaje" y pueden ser desde una página Web con contenidos temáticos, hasta un curso completo. Cabe señalar que las principales características de los contenidos en los AVA

residen en la interactividad, en el tratamiento pedagógico, en su adaptación y en su función con el medio en el que va a ser consultado y tratado por los estudiantes.

Entorno de colaboración en este entorno se lleva a cabo la retroalimentación y la interacción entre los estudiantes y los docentes, entre estudiantes y estudiantes e incluso entre docentes y docentes. La dinámica que se genera en este entorno es un trabajo colaborativo que se da de forma sincrónica, ya sea por videoconferencia o por chat, o bien, de forma asincrónica por correo electrónico, foros de discusión o listas de distribución. Aquí se construye el conocimiento y el docente modera las intervenciones de los participantes.

Entorno de asesoría. Este entorno está dirigido a una actividad más personalizada de estudiante - docente y se maneja principalmente por correo electrónico (asincrónico), aunque el docente puede programar sesiones sincrónicas por chat o videoconferencia con cada uno de sus estudiantes, su intención es la resolución de dudas y la retroalimentación de los avances.

Entorno de experimentación es un entorno que puede complementar los contenidos, pero que no necesariamente se incluye, depende del tipo y naturaleza de los contenidos y de lo que se quiere lograr con ellos, es un entorno donde los estudiantes pueden realizar de manera práctica actividades que fortalezcan su proceso de enseñanza y aprendizaje.

Entorno de Gestión este entorno es muy importante para los estudiantes y para los docentes, teniendo en cuenta que los estudiantes necesitan llevar a cabo trámites escolares como en cualquier curso presencial, por ejemplo: inscripción, historial académico,

certificaciones, etc... Por otro lado, los docentes deben dar seguimiento al aprendizaje de sus alumnos, registrar sus calificaciones y extender a sus estudiantes.

Estado del arte

Impacto del uso pedagógico de los AVA en la aprehensión del conocimiento de los estudiantes de UNIMINUTO de La Mesa, como proyecto de investigación tiene como propósito, establecer el impacto de los AVA en los procesos de aprendizaje de los estudiantes a distancia de la Uniminuto de La Mesa Cundinamarca, es por esto, que después de realizar un diagnóstico acerca del uso de las TICS, en los procesos de aprendizaje de los estudiantes proceso realizado en el año 2017 que permitió establecer las diferentes problemáticas, en cuanto al manejo adecuado de la información y las herramientas tecnológicas a las cuales los estudiantes tienen acceso, por lo cual se ve pertinente la construcción de un estado del arte, que facilite el desarrollo del proceso de investigación.

De esta manera, se plantea el análisis de diferentes artículos e investigaciones, que permitan la consolidación de este. ya que, la revisión bibliográfica sobre una temática definida, aporta de manera significativa al proceso de construcción de conocimiento, es así, que el análisis sistemático de las investigaciones previas, facilita la comprensión de la teoría y la práctica de ese tema en particular que se ha decidido estudiar, permitiendo llegar a nuevas conclusiones, que trasciendan en el desarrollo de la investigación, logrando que a la hora de analizar la información recolectada, se puede generar nuevas respuestas a ese interrogante objeto de estudio.

En cuanto a los recursos y las estrategias para realizar dicha apropiación del conocimiento, en el último siglo surgió un gran acontecimiento que cambio de forma definitiva todo lo referente a los ambientes y procesos de aprendizaje dados en diferentes

contextos, refiriéndonos a la aparición de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), que como su propio nombre lo describe, son las nuevas aplicaciones y escenarios que permiten el acercamiento a la información y a nuevas formas de comunicación entre las personas.

La aparición de las TIC, dieron un nuevo “génesis” en cuanto a los escenarios de aprendizaje, tal como lo describe la investigación [14] Moreno, P. & Suárez, J. (2010). Las TIC como apoyo a la interacción entre estudiantes y docentes en el desarrollo de las prácticas profesionales en la facultad de educación de UNIMINUTO. Donde se percibe que las innovaciones tecnológicas han cambiado las concepciones de la escuela y desde luego de los ambientes de aprendizaje, puesto que, hace tan solo 20 años las personas no imaginaban el concepto de aula de clase, diferente al de los salones con tableros, pupitres y marcadores de una escuela convencional, con la llegada de las TIC todo esto empezó a cambiar, surgieron entonces los llamados **Ambientes Virtuales de Aprendizaje**, los cuales se caracterizan por ser un entorno de aprendizaje rodeado por la tecnología, donde se facilitan los procesos gracias a la facilidad de comunicacional, y procesamiento de la información, logrando vencer las limitaciones presentes a la hora de acceder a la educación. Dicho fenómeno marcó una nueva tendencia en los campos de la educación donde se hizo necesario que tanto estudiantes como docentes e instituciones tengan un acercamiento a las nuevas tendencias de la tecnología y la comunicación y que se rompan los esquemas convencionales de la educación a distancia, para que los actores involucrados en este proceso logren no solo saber que existen AVA, plataformas virtuales, programas avanzados, sino que los manejen en su totalidad y los aprovechen al máximo para lograr buenos desempeños y el mejoramiento de la calidad educativa de la universidad.

Antecedentes

El paradigma de las nuevas tecnologías de la información y ambientes de aprendizaje virtual, se fundamenta en la capacidad ágil, rápida y eficaz de acceder a la información, poder comunicarla con otras personas, utilizarla como forma de vida, como medio laboral y como herramienta para el aprendizaje y la formación profesional del estudiante universitario. La tecnología convierte al estudiante en un ciudadano digital, con capacidades abiertas al conocimiento y habilidades de comunicación cada vez más optimas el estudiante de la actualidad es un verdadero trasformador, que usa sus sentidos para adaptar una realidad artificial a su modo de vida natural, interactuando cada día más con la denominada “sociedad del conocimiento” que lo único que busca es garantizar el crecimiento y la evolución de los saberes, la cultura, la ciencia, el arte, la medicina hacia formas más fáciles de solucionar problemáticas y mejorar las condiciones de vida de las personas.

Según [15] *Silva, L. (2016)*. Introducción a los métodos Exegéticos: Desarrollo de un ambiente virtual de aprendizaje desde el enfoque praxeológico de Uniminuto. Se establecía una discusión muy interesante sobre el uso de las plataformas Moodle, Video Beam, PowerPoint, videos, web, Email y algunos programas específicos, repositorios de información, bases de datos, artículos científicos y fuentes de información, por parte de los docentes universitarios, quienes usaban estas herramientas, específicamente la plataforma Moodle, para enviar mensajes, poner actividades y compartir material de estudio, lo cual según la investigación solo provocaba en el estudiante que esta plataforma solo la vieran como una herramienta para descargar lecturas, ver videos y subir tareas, mas no se empleaba de la forma correcta, es decir como un AVA, del cual podían obtener muchos

más beneficios académicos, en consecuencia el estudiante le daba un uso mecánico a la plataforma de aprendizaje, de igual forma se estableció que los estudiantes no sabían investigar, ni hacer análisis críticos, ni tenían la suficiente producción investigativa, textual, ni analítica. Lo cual impactó de forma negativa los resultados académicos y el desempeño de los estudiantes.

Por otra parte [16] García, D., García, A., & Antonio, V. (2009). Caracterización pedagógica de los entornos virtuales de aprendizaje. Definen las grandes brechas que hay entre los profesionales dedicados a la enseñanza que se han tenido que adaptar casi de forma forzosa a las nuevas tecnologías en los ambientes educativos y los estudiantes de las nuevas generaciones, nacidos en la era digital, los cuales están en contacto directo desde su infancia con todos los conceptos y avances tecnológicos, que los llevan a incorporar de forma directa estas transformaciones en sus vidas. Esta perspectiva lleva a establecer la importancia de ejercer una pedagogía propia de los entornos virtuales de aprendizaje, la cual permita a ambos actores fijar sus acciones y esfuerzos para sacar el mejor provecho de estos nuevos cambios.

En este sentido, cabe resaltar la importancia de las TIC se convierten en un apoyo para la interacción educativa, para el intercambio de conocimientos, y el desarrollo social, así lo expone [17] Martínez, M^a. E. y Raposo, M. (2006). Las TIC en manos de los estudiantes universitarios, *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 5 (2), 165-176. Cuyo propósito era dar respuestas a las demandas sociales derivadas de la globalización del mercado en un contexto universitario, que en este caso fue la Universidad de Vigo, España. Dicha investigación se realizó bajo una metodología basada en el enfoque cuantitativo, donde analizaron las competencias respecto al conocimiento y la aplicación de

las TIC en estudiantes universitarios y como estas competencias afectaban el desarrollo social de su comunidad. Donde se pudo inferir, que las TIC brindan herramientas muy útiles para que los estudiantes puedan acceder a los recursos, para el mejoramiento de sus conocimientos y aprendizaje, brindándoles oportunidades de adquirir conocimientos novedosos para sus carreras universitarias. El empleo de las redes sociales en la vida cotidiana de los jóvenes universitarios, ha ocupado gran cantidad de tiempo en sus quehaceres habituales, y juega un papel fundamental en la actualidad, varios estudios realizados, dan muestra de que los estudiantes dedican más tiempo al uso de redes sociales, que al uso de plataformas u bibliotecas que están a disposición de su aprendizaje.

Por otra parte, [18] Neri et al. (2011), en el artículo “Bienes de conocimientos, bienes de consumo. Usos de las TICS en estudiantes universitarios”, concluyen que no se ha podido asociar la percepción que tienen los alumnos sobre el uso de Internet en educación con las estrategias de estudio. Los estudiantes, dicen ser usuarios de tecnología, pero no perciben a la misma asociada a las actividades de aprendizaje. Se observan actividades de selección, comparación, organización de la información al realizar una compra por Internet o la búsqueda comparativa de precio, calidad y prestaciones de un producto. Sin embargo, no observamos que esas mismas competencias sean las que se manifiesten en las distintas actividades de aprendizaje y sólo surge una asociación con la dimensión habilidades, para jerarquizar la información. En el análisis de la muestra pudo observarse que si bien existe un alto nivel de uso de recursos tecnológicos en los estudiantes, la lógica de su utilización puede definirse como instrumental mercantil. Por último, se puede decir que el uso de la TIC en estudiantes universitarios, es un tema que ha

sido investigado desde distintos conceptos, y que paralelo a esto, se han podido determinar ciertas similitudes que dan aportes al proyecto de investigación.

Marco legal

El surgimiento de la educación superior a distancia y virtual en Colombia se da en el año 1983 con la promulgación de los decretos 2412 y 1820 los cuales establecen los objetivos, la dirección, reglamentación y procesos de seguimiento de la misma, poniendo en marcha los primeros programas académicos, posterior a ello en 1992 bajo la ley 30 se establece una nueva normatividad para esta modalidad educativa, en el artículo 15 de la misma se establece: que las instituciones de Educación Superior podrán adelantar programas en la metodología de educación abierta y a distancia.

Por su parte en el año 2003 el decreto 2656, establece las normas y estándares de calidad educativa para este tipo de modalidad, que buscan principalmente mejorar las falencias y formar profesionales más integrales y mejor preparados para la vida laboral.

Metodología

Esta investigación tendrá un tipo de estudio y alcance explicativo, puesto que pretende ir más allá de la descripción de conceptos básicos sobre el tema de investigación y las problemáticas halladas en la etapa diagnóstica de la misma, llegando así a establecer las relaciones existentes entre el uso inadecuado de los AVA en los estudiantes de la modalidad a distancia de Uniminuto centro tutorial La Mesa y las repercusiones de este fenómeno en los procesos de enseñanza-aprendizaje y obviamente sobre los resultados académicos de los mismos, con el fin de llegar a fijar las variables existentes en esta problemática que pueda dar origen a la creación de estrategias que busquen mitigar y generar un impacto sobre esta problemática. Lo cual se desarrollara por medio del enfoque

mixto, puesto que en sus fases de desarrollo existen un conjunto de elementos cualitativos y cuantitativos en cuanto a la recolección y el análisis de la información, los cuales desembocan en una articulación de los mismos para lograr entender mejor la problemática, uno de los beneficios que ofrece este enfoque a la presente investigación es que brinda una perspectiva más amplia tanto de la población objeto de estudio, como del problema planteado, en este caso se busca conocer el rol de los estudiantes del centro tutorial La Mesa Cundinamarca en la interacción académica en los AVA en su proceso de formación profesional y las repercusiones de los mismos en los diferentes procesos de enseñanza-aprendizaje, Partiendo de la diversidad de los actores intervinientes en el campo de estudio y su relación directa con la problemática analizada, se logra establecer una mirada más integra y completa del fenómeno, que permitirá no solo sacar conclusiones, sino generar estrategias de intervención y a la vez dejar una senda abierta al desarrollo de futuras investigaciones sobre estos mismos entornos.

Para la ejecución de la primera fase metodológica, se aplicaran una encuesta bajo la herramienta de cuestionario, dirigida a estudiantes de la modalidad a distancia del centro tutorial La Mesa, por lo cual se hace necesario hacer una delimitación de la muestra objeto de estudio que se ajuste a las necesidades, los intereses y los objetivos propios de esta investigación, para lo cual se elige una muestra pirobalística de 34 estudiantes del programa académico Licenciatura en Pedagogía Infantil de los semestres, 8º, 9º y 10º con el fin de obtener estimaciones precisas sobre las variables dependientes relacionadas con el uso de los AVA en los entornos de conocimiento, entornos de colaboración, entornos de asesoría, entornos de experimentación y entornos de gestión disponibles para que se den los diferentes procesos pedagógicos de enseñanza y aprendizaje.

Teniendo en cuenta el método de investigación lógico en el modelo hipotético-deductivo se parte de una hipótesis inicial sobre el impacto del uso pedagógico de las TIC y específicamente de los ambientes virtuales de aprendizaje, la cual plantea que esta tiene una incidencia en el desempeño de los estudiantes y en su forma de adquirir el conocimiento a través de la modalidad de educación a distancia, la cual hoy en día ocupa un lugar importante en las ofertas educativas de las diferentes instituciones universitarias, partiendo de este planteamiento y de la implementación y análisis de la información recogida, se llega a una serie de deducciones que sustenten la hipótesis inicial y logren ejercer una acción de mejoría sobre la problemática encontrada.

Diseño comprobatorio

Para comprobar las hipótesis formuladas dentro de esta investigación se hará un diseño comprobatorio basado en la comparación estadística, para ello se toman como fuente los resultados obtenidos en la primera encuesta, la cual se realizó de forma previa a la ejecución de la propuesta de intervención y los resultados de la segunda encuesta obtenidos después de terminada la ejecución de la propuesta de intervención.

Este tipo de diseño comprobatorio permite analizar de una forma más eficaz, el impacto que tiene sobre la población objeto de estudio el aplicar estrategias de formación e inducción en el uso pedagógico de los ambientes virtuales de aprendizaje empleados para su formación académica, llegando así a sacar conclusiones determinantes que comprueben o desaprueben las hipótesis iniciales y que a su vez sean de valor académico en la construcción de mejoras que permitan tanto a docentes, estudiantes y a la propia institución marchar hacia la obtención de mejores resultados y más calidad académica en todos los programas de formación.

La comparación estadística es una herramienta comprobatoria que arroja resultados numéricos precisos por lo cual, es un diseño que aportara información verídica y certera.

Variables e indicadores

Para desarrollar este proyecto de investigación se establecen dos tipos de variables dentro del proceso de investigación, la primera de ella es la variable independiente basada en el uso pedagógico de los AVA en el nivel educativo universitario, tomada como estrategia que no varía en todo el desarrollo metodológico y la variable dependiente la cual se sustenta en todos los procesos de enseñanza-aprendizaje del conocimientos por parte de la población objeto de estudio, los cuales dependen del uso y la intencionalidad que se adopte sobre ellos.

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES				
IMPACTO DEL USO PEDAGÓGICO DE LOS AVA EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LAS ESTUDIANTES DE LIPID DE UNIMINUTO CT LA MESA CUNDINAMARCA				
	DEFINICIÓN OPERACIONAL	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	SESIONES
VARIABLES	DIMENSIONES	DIMENSIÓN OPERACIONAL	INDICADORES/ESCALA	ITEM
VARIABLE INDEPENDIENTE USO PEDAGÓGICO DE LOS AVA: AVA: Según Capacho (2011) un Ambiente Virtual de Aprendizaje es un sistema educativo e informático que utiliza la red para formar a las personas en un área del conocimiento humano, con base en pedagogías y didácticas factibles de ser aplicadas a través de la red.	Entorno de Conocimiento: en este entorno se encuentra todos los elementos que tienen que ver con el currículo y los contenidos del curso. Es el espacio donde se desarrollan las actividades relacionadas con el aprendizaje.	Entorno de Conocimiento: En la Corporación universitaria Minuto de Dios docentes y estudiantes interactúan a través de la plataforma MOODLE; con contenidos digitales se invita a los estudiantes a buscar y manipular la información en formas creativas, atractivas y colaborativas. La construcción de este entorno es a partir de “objetos de aprendizaje” y pueden ser desde una página Web con contenidos temáticos, hasta un curso completo. Cabe señalar que las principales características de los contenidos en los AVA residen en la interactividad, en el tratamiento pedagógico, en su adaptación y en su función con el medio en el que va a ser consultado y tratado por los estudiantes.	Frecuencia del uso del entorno de conocimiento: desde la perspectiva del estudiantado, en base al puntaje obtenido luego de la valoración de los ítems del cuestionario. Según la respuesta del ítem, si la respuesta es (a) tiene un valor de 3 puntos, lo cual indica que se está usando con mucha frecuencia el entorno de conocimiento, si la respuesta es (b) tiene un valor de 2 puntos, lo cual indica que se está usando con alguna frecuencia el entorno de conocimiento, si la respuesta es (c) tiene un valor de 1 punto, lo cual indica que se está usando con poca frecuencia el entorno de conocimiento y si la respuesta es (d) tiene un valor de 0 puntos, lo cual indica que no se está usando en entorno de conocimiento.	11. ¿Ha influenciado su proceso de formación académica el uso de los ambientes virtuales de aprendizaje? <i>a. Totalmente de acuerdo</i> <i>b. De acuerdo</i> <i>c. Poco de acuerdo</i> <i>d. Totalmente en desacuerdo</i> 12. ¿Cuántas veces a la semana ingresa al aula virtual? <i>a. Entre 15 y 20</i> <i>a. Entre 10 y 15</i> <i>b. Entre 5 y 10</i> <i>c. Entre 1 y 5</i> 13. ¿Cuántas descargas del aula virtual realiza durante la semana? <i>a. Entre 15 y 20</i> <i>b. Entre 10 y 15</i> <i>c. Entre 5 y 10</i> <i>d. Entre 1 y 5</i> 14. ¿Hace uso de la biblioteca virtual R.G.H. para el desarrollo de las actividades del aula virtual?

				<p>a. Siempre</p> <p>b. Algunas veces</p> <p>c. Pocas veces</p> <p>d. Nunca, no sé cómo acceder a esta</p> <p>15. ¿Cumple con las actividades propuestas por los docentes de todas las asignaturas en el aula virtual?</p> <p>a. Siempre las subo a tiempo</p> <p>b. Algunas veces se me dificulta</p> <p>c. Pocas veces, siempre se me presenta algún inconveniente técnico</p> <p>d. Nunca puedo subir las actividades, en ocasiones debo enviarlas por correo</p> <p>16. ¿Qué porcentaje de las evaluaciones durante el módulo se realizan de manera virtual?</p> <p>a. 90%</p> <p>b. 60%</p> <p>c. 30%</p> <p>d. 0%</p> <p>17. ¿Qué opina acerca del contenido curricular del módulo que se encuentra en el aula virtual?</p> <p>a. Es muy enriquecedor para el proceso de formación</p> <p>b. Es bueno, pero podría actualizarse un poco más</p> <p>c. Es muy básico y casi nunca se actualiza</p> <p>d. Esta muy desactualizado</p> <p>18. ¿Los docentes presentan variedad en el contenido curricular de los módulos?</p> <p>a. Siempre</p> <p>b. Casi siempre</p> <p>c. Casi nunca</p> <p>d. Nunca</p> <p>19. ¿Es fácil acceder a los diferentes contenidos en el aula virtual?</p> <p>a. Siempre</p> <p>b. Casi siempre</p> <p>c. Algunas veces</p> <p>d. Nunca</p>
	<p>Entorno de colaboración: en este entorno se lleva a cabo la retroalimentación y la interacción entre los estudiantes y los docentes, entre estudiantes y estudiantes e incluso entre</p>	<p>Entorno de colaboración: La dinámica que se genera en este entorno es un trabajo colaborativo que se da de forma sincrónica, ya sea por videoconferencia o por chat, o bien, de forma asincrónica por correo electrónico, foros de discusión o listas de distribución. Aquí se construye el conocimiento y el docente modera las</p>	<p>Frecuencia del uso del entorno de colaboración: desde la perspectiva del estudiantado, en base al puntaje obtenido luego de la valoración de los ítems del cuestionario. Según la respuesta del ítem, si la respuesta es (a) tiene un valor de 3 puntos, lo cual indica que se está usando con mucha frecuencia el entorno de colaboración, si la respuesta es (b) tiene un valor de 2 puntos, lo cual indica que se está usando con alguna frecuencia el entorno de colaboración, si la respuesta</p>	<p>20. ¿Cuántas veces por módulo participa en foros a través del aula virtual?</p> <p>a. Entre 6 y 8</p> <p>b. Entre 5 y 7</p> <p>c. Entre 1 y 4</p> <p>d. Ninguna</p> <p>21. ¿Cuántas veces por módulo participa en chat grupales donde se discutan contenidos pedagógicos y</p>

	docentes y docentes.	intervenciones de los participantes.	es (c) tiene un valor de 1 punto, lo cual indica que se está usando con poca frecuencia el entorno de colaboración y si la respuesta es (d) tiene un valor de 0 puntos, lo cual indica que no se está usando en entorno de colaboración.	<p>operativos a través del aula virtual?</p> <p>a. Entre 6 y 8 b. Entre 5 y 7 c. Entre 1 y 4 d. Ninguna</p> <p>22. ¿Cuántas veces realiza trabajos colaborativos por módulo en el aula virtual?</p> <p>a. Entre 6 y 8 b. Entre 5 y 7 c. Entre 1 y 4 d. Ninguna</p> <p>23. ¿Cuántas veces lee y corrige la actividad de un compañero de clase en el aula virtual por módulo?</p> <p>a. Entre 4 y 5 b. Entre 2 y 3 c. Una vez d. Ninguna</p> <p>24. ¿Cuántas veces realizan constructos de conocimiento a través de wikis u otras herramientas del aula virtual por módulo?</p> <p>a. Entre 4 y 5 b. Entre 2 y 3 c. Una vez d. Ninguna</p> <p>25. ¿Cuántas veces interactúa con el docente tutor para aclarar dudas y fortalecer el proceso de aprendizaje en el aula virtual durante el módulo?</p> <p>a. 6 o más b. Entre 3 y 5 c. Entre 1 y 2 d. Nunca</p> <p>26. ¿Revisa todas las observaciones realizadas por los docentes en las actividades evaluadas por módulo?</p> <p>a. Siempre b. Algunas veces c. Casi nunca d. Nunca</p> <p>27. ¿Realiza las correcciones sugeridas por el docente en las actividades calificadas por módulo?</p> <p>a. Siempre b. Algunas veces c. Casi nunca d. Nunca</p> <p>28. ¿Cuántas veces ha realizado videos tutoriales para aclarar el procedimiento o uso de las herramientas de las aulas virtuales a un compañero durante el semestre?</p> <p>a. Entre 4 y 5</p>
--	----------------------	--------------------------------------	--	--

				<p>b. Entre 2 y 3</p> <p>c. Una vez</p> <p>d. Ninguna</p> <p>29. ¿Cuántas veces por semestre ha conformado grupos directamente en la plataforma para realizar un trabajo colaborativo?</p> <p>a. Más de cinco</p> <p>b. entre 3 y 4</p> <p>c. Entre 1 y 2</p> <p>d. Nunca</p>
	<p>Entorno de asesoría: este entorno está dirigido a una actividad más personalizada de estudiante - docente y se maneja principalmente por correo electrónico (asincrónico), aunque el docente puede programar sesiones sincrónicas por chat o videoconferencia con cada uno de sus estudiantes, su intención es la resolución de dudas y la retroalimentación de los avances.</p>	<p>Entorno de asesoría: este entorno está dirigido a una actividad más personalizada de estudiante - docente y se maneja principalmente por correo electrónico (asincrónico), aunque el docente puede programar sesiones sincrónicas por chat o videoconferencia con cada uno de sus estudiantes, su intención es la resolución de dudas y la retroalimentación de los avances.</p>	<p>Frecuencia del uso del entorno de asesoría: desde la perspectiva del estudiantado, en base al puntaje obtenido luego de la valoración de los ítems del cuestionario. Según la respuesta del ítem, si la respuesta es (a) tiene un valor de 3 puntos, lo cual indica que se está usando con mucha frecuencia el entorno de asesoría, si la respuesta es (b) tiene un valor de 2 puntos, lo cual indica que se está usando con alguna frecuencia el entorno de asesoría, si la respuesta es (c) tiene un valor de 1 punto, lo cual indica que se está usando con poca frecuencia el entorno de asesoría y si la respuesta es (d) tiene un valor de 0 puntos, lo cual indica que no se está usando en entorno de asesoría.</p>	<p>30. ¿Cuántas asesorías le brinda por semestre la universidad para aprender a usar todas las herramientas del aula virtual?</p> <p>a. 4 asesoría o más</p> <p>b. Entre 3 y 4</p> <p>c. Entre 1 y 2</p> <p>d. Ninguna</p> <p>31. ¿Con que frecuencia la universidad le envía o sube a la plataforma videos tutoriales para mejorar el uso de las herramientas virtuales dispuestas en el aula?</p> <p>a. Muy frecuentemente</p> <p>b. Frecuentemente</p> <p>c. Pocas veces</p> <p>d. Nunca</p> <p>32. ¿En qué porcentaje la asesoría brindada por la universidad le facilitó el uso de las herramientas virtuales dispuestas en la plataforma MOODLE?</p> <p>a. 75%</p> <p>b. 50%</p> <p>c. 10%</p> <p>d. 0% o más</p> <p>33. ¿Los docentes de cada módulo realizan actividades de inducción para promover el uso pedagógico de los AVA?</p> <p>a. Siempre</p> <p>b. Algunas veces</p> <p>c. Casi nunca</p> <p>d. Nunca</p> <p>34. ¿Cuántas veces por módulo consulta a los docentes por medio del aula virtual para aclarar sus dudas frente a las temáticas vistas?</p> <p>a. Más de 5</p> <p>b. Entre 3 y 4</p>

				<p>c. Entre 1 y 2</p> <p>d. Nunca</p> <p>35. <i>¿Se siente satisfecho con respecto al tiempo en que recibe la respuesta del docente?</i></p> <p>a. Siempre</p> <p>b. Algunas veces</p> <p>c. Casi nunca</p> <p>d. Nunca</p> <p>36. <i>¿Cuántas horas de trabajo sincrónico docente- estudiante se realiza en cada módulo?</i></p> <p>a. Más de 5 horas</p> <p>b. Entre 3 y 4 horas</p> <p>c. Entre 1 y 2 horas</p> <p>d. Nunca</p> <p>37. <i>¿Qué nivel de eficiencia tiene la retroalimentación de las tareas por parte del docente?</i></p> <p>a. Profundiza exactamente en las oportunidades de mejora evidenciadas</p> <p>b. Son demasiado extensa y exige mucho tiempo para leerla</p> <p>c. Es muy superficial</p> <p>d. No se realizan retroalimentaciones</p> <p>38. <i>¿Los docentes hacen seguimiento al trabajo autónomo y asincrónico de los estudiantes y lo tienen en cuenta a la hora de la valoración final del módulo?</i></p> <p>a. Siempre</p> <p>b. Algunas veces</p> <p>c. Casi nunca</p> <p>d. Nunca</p> <p>39. <i>¿Existe variedad e innovación en las herramientas de aprendizaje propuestas por los docentes?</i></p> <p>a. Siempre usan herramientas diferentes</p> <p>b. Algunas veces proponen una herramienta diferente</p> <p>c. Casi nunca innovan, se limitan a las herramientas de siempre: taller, tarea, foro y chat.</p> <p>d. Nunca usan una herramienta diferente.</p>
	<p>Entorno de experimentación: es un entorno que puede complementar los contenidos,</p>	<p>Entorno de experimentación: en este entorno los estudiantes pueden realizar de manera practica actividades que fortalezcan su proceso de</p>	<p>Frecuencia del uso del entorno de experimentación: desde la perspectiva del estudiantado, en base al puntaje obtenido luego de la valoración de los ítems del cuestionario.</p>	<p>40. <i>¿Los diferentes docentes exigen construir un producto final en el aula virtual donde se ponen en práctica los</i></p>

	<p>pero que no necesariamente se incluye, depende del tipo y naturaleza de los contenidos y de lo que se quiere lograr con ello. es un entorno donde</p>	<p>enseñanza y aprendizaje, pueden investigar, ver videos y realizar lecturas de forma sincrónica y asincrónica.</p>	<p>Según la respuesta del ítem, si la respuesta es (a) tiene un valor de 3 puntos, lo cual indica que se está usando con mucha frecuencia el entorno de experimentación, si la respuesta es (b) tiene un valor de 2 puntos, lo cual indica que se está usando con alguna frecuencia el entorno de experimentación, si la respuesta es (c) tiene un valor de 1 punto, lo cual indica que se está usando con poca frecuencia el entorno de experimentación y si la respuesta es (d) tiene un valor de 0 puntos, lo cual indica que no se está usando en entorno de experimentación.</p>	<p>conocimientos y contenidos vistos durante el módulo?</p> <p>a. Todos b. Algunos c. Pocos d. Ninguno</p> <p>41. ¿Cuántos avances del producto final se presentan durante el módulo en aula virtual?</p> <p>a. Más de 5 b. Entre 3 y 4 c. Entre 1 y 2 d. No se presenta ningún avance, solo el producto final.</p> <p>42. ¿Cuál es el nivel de exigencia de los avances que presenta como estudiante del producto final?</p> <p>a. Excelente b. Bueno c. Regular d. Bajo</p> <p>43. ¿Qué cantidad de tareas de investigación que requieran el uso de la biblioteca R.G.E. debe presentar durante el módulo a través del aula virtual?</p> <p>a. Más de 5 b. Entre 3 y 4 c. Entre 1 y 2 d. Ninguna</p> <p>44. ¿Cuántas veces por módulo hace uso de simuladores en el aula virtual?</p> <p>a. 4 o más b. Entre 3 y 4 c. Entre 1 y 2 d. Nunca</p> <p>45. ¿Cuál es la nota promedio de las tareas y trabajos de investigación realizadas durante el módulo?</p> <p>a. Entre 4,5 y 5,0 b. Entre 4,0 y 4,5 c. Entre 3,0 y 3,9 d. Entre 1,0 y 2,0</p>
	<p>Entorno de gestión: este entorno es muy importante para los estudiantes y para los docentes, teniendo en cuenta que los estudiantes necesitan llevar a</p>	<p>Entorno de gestión: en este entorno los estudiantes se comunican con la universidad, realizan tramites escolares ejemplo: inscripción, historial académico, certificaciones, etc... Por otro lado, los docentes deben dar seguimiento al aprendizaje de</p>	<p>Frecuencia del uso del entorno de gestión: desde la perspectiva del estudiantado, en base al puntaje obtenido luego de la valoración de los ítems del cuestionario. Según la respuesta del ítem, si la respuesta es (a) tiene un valor de 3 puntos, lo cual indica que se está usando con mucha frecuencia el entorno de gestión, si la respuesta es (b) tiene un</p>	<p>46. ¿Qué número de trámites académicos realiza por semestre a través del aula virtual?</p> <p>a. 5 o más b. Entre 3 y 4 c. Entre 1 y 2</p>

	cabo trámites escolares como en cualquier curso presencial.	sus alumnos, registrar sus calificaciones y extender a sus estudiantes.	valor de 2 puntos, lo cual indica que se está usando con alguna frecuencia el entorno de gestión, si la respuesta es (c) tiene un valor de 1 punto, lo cual indica que se está usando con poca frecuencia el entorno de gestión y si la respuesta es (d) tiene un valor de 0 puntos, lo cual indica que no se está usando en entorno de gestión.	<p>d. <i>Ninguno, generalmente los hago en la oficina de forma presencial</i></p> <p>47. <i>¿El proceso de matrícula de módulos a través del aula virtual es una tarea de fácil ejecución?</i></p> <p>a. <i>Siempre</i> b. <i>Algunas veces</i> c. <i>Pocas veces</i> d. <i>Nunca</i></p> <p>48. <i>¿Es fácil gestionar una petición o trámite ante la universidad a través del aula virtual?</i></p> <p>a. <i>Siempre</i> b. <i>Algunas veces</i> c. <i>Pocas veces</i> d. <i>Nunca</i></p> <p>49. <i>¿Realiza la evaluación a los docentes en cada módulo?</i></p> <p>a. <i>Siempre</i> b. <i>Casi siempre</i> c. <i>Pocas veces</i> d. <i>Nunca</i></p> <p>50. <i>¿Cuál es el promedio de nota que usted le coloca a los docentes en su evaluación?</i></p> <p>a. <i>Entre 4,5 y 5,0</i> b. <i>Entre 4,0 y 4,5</i> c. <i>Entre 3,0 y 4,0</i> d. <i>Menos de 2,9</i></p> <p>51. <i>¿El aula virtual es eficaz en la consulta de su reporte de calificaciones al finalizar cada módulo?</i></p> <p>a. <i>Siempre</i> b. <i>Algunas veces</i> c. <i>Nunca</i> d. <i>Solo cuando tengo dudas</i></p>
--	---	---	--	--

	DEFINICIÓN OPERACIONAL	CONTENIDOS	ACTIVIDADES
VARIABLES	DIMENSIONES	DIMENSIÓN OPERACIONAL	INDICADORES/ESCALA
VARIABLE DEPENDIENTE PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	DIDÁCTICA	<p>En educación la didáctica hace referencia a todos los recursos técnicos que acercan al estudiante a lograr su aprendizaje que desarrollen competencias como la eficacia, la responsabilidad, la conciencia y participación ciudadana.</p> <p>En los entornos educativos virtuales la didáctica debe ser aplicada desde la flexibilidad, es decir tanto docentes, como estudiantes e instituciones, cuenten con distintas maneras de acercarse al conocimiento, interactuar y adquirir competencias.</p>	<p>- Desarrollo de distintas concepciones del estudiante frente a los conocimientos que está logrando, el cual puede ser alcanzado de distintas formas.</p> <p>Acercamiento del estudiante a un amplio portafolio de contenidos, actividades, horarios, servicios dispuestos especialmente por la institución para responder a las necesidades académicas de esta modalidad.</p>

	INNOVACIÓN	La innovación pedagógica ya sea en un aula física o virtual, favorece el proceso de enseñanza aprendizaje, puesto que le da una mirada transformadora a los contenidos, actividades, herramientas y metodologías de las que el estudiante dispone para su formación y mejora los índices de motivación.	<ul style="list-style-type: none"> - Resultados académicos favorables para el estudiante, donde se evidencia un buen nivel de conocimiento y competencias adquiridas para el desempeño laboral, personal y profesional. <p>Motivación del estudiante por aprender desde nuevas metodologías y herramientas, dejando a un lado las formas tradicionales de adquirir conocimientos por una forma más transformadora, nueva y didáctica.</p>
	COMUNICACIÓN	Este aspecto se basa en todos los procesos de interacción entre los miembros de una comunidad educativa, para construir formas de aprendizaje basadas en la cooperación, el trabajo colaborativo, la construcción del conocimiento desde lo social. En el caso de la educación virtual estas interacciones se dan por medio de la construcción de comunidades virtuales de aprendizaje que buscan apoyarse y así obtener una red de conocimiento que facilite los procesos de enseñanza-aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - El estudiante desarrolla habilidades comunicativas virtuales que le permiten participar y descubrir formas de aprendizaje desde espacios como aulas virtuales, foros, wikis, plataformas blackboard, entre otras. <p>El estudiante interactúa constantemente por medio de contextos virtuales que no solo le ayudan en su proceso de formación académica, sino que también estimulan la formación humana y social.</p>
	CONTENIDOS	Son todas las herramientas desde las cuales el estudiante accede a la información que necesita para su proceso de aprendizaje. desde la virtualidad deben reflejar innovación información actual, de fácil acceso, comprensible dinámica, que le permita al estudiante satisfacer todas sus necesidades académicas y obtener toda la información eficaz que facilite su proceso formativo.	<ul style="list-style-type: none"> - El estudiante tiene acceso fácil oportuno, pertinente a toda la información que necesita en su proceso de formación académica. <p>Los contenidos son multifuncionales, es decir no se limitan a textos, sino que desde la innovación se amplían a tutoriales, laboratorios virtuales, bibliotecas, repositorios, entre otros.</p>
	FORMACIÓN INTEGRAL	Los programas de educación virtual deben lograr que se superen las barreras en cuanto a la distancia y tiempo para que los estudiantes puedan formar a través de esta, también debe favorecer desde sus metodologías, estrategias pedagógicas, contenidos y demás una formación integral del ser humano, es decir debe formar profesionalmente a la persona desde cada una de sus dimensiones.	<ul style="list-style-type: none"> - El estudiante desarrolla competencias profesionales que evidencian un buen proceso de formación, puesto que demuestra dominio de las temáticas, ejecución óptima de las funciones y seguridad en las acciones. - El estudiante actúa de forma ética, moral y correctamente demostrando un buen nivel de formación a partir de las competencias sociales, afectivas y éticas.
	MOTIVACIÓN	La motivación del estudiante en los entornos universitarios, permite mantener el deseo de aprender, de actuar por vocación y por gusto, disfrutando de cada etapa del proceso de formación y manteniendo el interés sobre los contenidos, las metodologías y partes de este proceso	<ul style="list-style-type: none"> - Interés del estudiante para participar autónomamente en los diferentes entornos de aprendizaje. - Desarrollar formas de aprendizaje autónomo, para explorar nuevas competencias meta cognitivas, teniendo en cuenta las TIC, los AVA, los EVA.
	ASIMILACIÓN DE NUEVOS CONTENIDOS	Este proceso se obtiene en la medida en que los contenidos dispuestos cumplen con satisfacer las necesidades académicas del estudiante, la asimilación se da teniendo en cuenta las metodologías y estrategias empleadas por el docente y las capacidades cognitivas del estudiante a partir de su aprendizaje autónomo.	<ul style="list-style-type: none"> - El estudiante demuestra capacidades cognitivas para apropiarse de los nuevos conocimientos, teniendo en cuenta las herramientas de las que dispone para ello. <p>El estudiante asume responsabilidad y compromiso frente al proceso académico en el que es participe de forma activa, para ello ejerce actitudes para aprender de forma autónoma y autodidacta.</p>
	MEJOR RENDIMIENTO ACADÉMICO	Es el logro de competencias académicas de forma superior, es decir el desarrollo pleno de la habilidades y competencias del estudiante tal como se desea para q cumpla con el objetivo curricular de formulado por la institución.	<ul style="list-style-type: none"> - El estudiante obtiene resultados académicos satisfactorios que se ven reflejados en los promedios de sus calificaciones. <p>El estudiante cumple con todos los objetivos, las actividades, los tiempos y las competencias esperadas.</p>

	DESARROLLO DE HABILIDADES INTELECTUALES Y HÁBITOS PROFESIONALES	Este logro se da gracias a un buen proceso de acompañamiento en los aspectos académicos, sociales, humanos, que favorecen al desarrollo de las diferentes habilidades y hábitos que necesita el profesional para ejercer su rol dentro de la sociedad.	- El estudiante demuestra poseer las habilidades necesarias para ejercer su profesión dentro de cualquier entorno. El estudiante demuestra estar en la plena capacidad para actuar de forma integral a partir de los conocimientos, habilidades, actitudes desarrolladas en toda la carrera.
--	--	--	---

Tabla Indicadores de variables

Hipótesis

Hipótesis 1:

El uso pedagógico de los AVA ejerce una influencia directa sobre los entornos universitarios a distancia, dejando como resultado mejor calidad en esta modalidad educativa y mejor preparación profesional de los estudiantes que desde sus conocimientos servirán a la sociedad posteriormente.

Hipótesis 2:

Si no se realiza un proceso de inducción para mejorar el uso pedagógico de los AVA, los procesos de enseñanza aprendizaje serán más lentos y menos productivos, no se logrará completar de manera eficiente los procesos educativos, ni se desarrollaran las habilidades de autorregulación en las estudiantes, ya que la falta de información sobre el uso adecuado de los AVA evita superar los paradigmas tradicionales de la enseñanza e impactan negativamente el logro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Procesos y procedimientos

Teniendo en cuenta el diagnóstico realizado se diseña una propuesta de intervención la cual consiste en realizar dos procesos de inducción a las estudiantes de LIPD del CT La Mesa Cundinamarca que permita a los estudiantes conocer de una manera más cercana todos los servicios del aula virtual y como usar pedagógicamente los AVA.

Propuesta de intervención

Estrategia de inducción sobre el uso pedagógico del aula virtual de la Universidad

Minuto de Dios.

Justificación

Según Sarmiento (s,f), La inducción es la primera sesión de clase en la cual se exponen a los estudiantes todos los aspectos relacionados con el proceso de formación que va a iniciar. El propósito de la inducción es ubicar al estudiante en relación a los objetivos, contenidos, actividades formativas y criterios de evaluación, para el logro de los resultados de aprendizaje.

En el caso de la educación virtual y distancia tradicional donde el aprendizaje esta mediado por los ambientes virtuales de aprendizaje, la inducción no solo debe encaminarse a contextualizar al estudiante en la filosofía, principios institucionales y el contenido académico, sino que además se requiere que el estudiante conozca y se apropie de los instrumentos tecnológicos y las diferentes herramientas que ofrecen las aulas virtuales a través de la plataforma Moodle para lograr los objetivos de cada curso.

Esto teniendo en cuenta que, así como muchos estudiantes cuentan con grandes conocimientos en la utilización de estas herramientas informáticas que denotan competencias adecuadas para el inicio de cursos virtuales sin mayores dificultades, existen muchos estudiantes que aún no han desarrollado estas competencias, por lo que se requiere establecer un mínimo de conocimientos y destrezas en todos los estudiantes que inician una carrera con la universidad en estas modalidades.

Teniendo en cuenta lo anterior la facultad de Licenciatura en pedagogía infantil de la Corporación Universitaria Minuto de Dios Regional Girardot CT La Mesa Cundinamarca

propone este curso de inducción el cual se desarrollará en dos sesiones de 3 horas cada una donde se dará a conocer el manual de apoyo para el uso de aulas virtuales que pone a disposición la universidad y que por falta de tiempo o desconocimiento el estudiante no explora e interioriza para mejorar el uso de estas herramientas y así optimizar el desarrollo de sus actividades y tareas a lo largo del semestre.

Objetivos

Objetivo General

Facilitar la adquisición de conocimientos básicos en el uso de los AVA a través de una estrategia de inducción en sesiones prácticas para mejorar las competencias de los estudiantes en el manejo de los recursos y actividades que ofrece la plataforma MOODLE para estudiantes con el fin de lograr procesos de aprendizajes de calidad, a través del estudio de contenidos y la realización de las actividades propuestas potenciando el trabajo autónomo y el trabajo cooperativo.

Objetivos específicos

- Mejorar el uso pedagógico de los AVA a través de un curso de inducción de dos sesiones prácticas.
- Conocer los diferentes entornos que componen los AVA (Entorno de conocimiento, colaboración, asesoría, experimentación y gestión).
- Conocer que es un aula virtual y como se utiliza de manera pedagógica.
- Conocer el manual de apoyo para el uso de la plataforma virtual MOODLE estudiantes y promover su uso pedagógico.
- Promover el aprendizaje autónomo y el aprendizaje colaborativo.

Plataforma Moodle

La plataforma MOODLE es una es un Ambiente Virtual de Aprendizaje diseñada para proporcionar un sistema robusto a los administradores, educadores y estudiantes, es un sistema seguro e integrado donde se pueden crear entornos personalizados

La plataforma Moodle es utilizada por diversas empresas a nivel mundial en el ámbito académico y empresarial ya que fue diseñada para apoyar y fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje porque ofrece una variedad de herramientas que promueven el aprendizaje autónomo y el trabajo cooperativo. Es fácil de usar, se distribuye gratuitamente como software de código abierto, bajo la Licencia Pública General GNU.

Los recursos más utilizados en la plataforma son los foros, el Chat, La tarea y la Wiki y los cuestionarios, sin embargo, existen otros recursos que enriquecen el proceso de aprendizaje como las consultas, los talleres, las encuestas que permiten ampliar el rango de interacción estudiante-profesor y estudiante-estudiante.

Este curso de inducción consta de una única unidad temática: El manual de apoyo para el uso pedagógico de la plataforma virtual MOODLE y se dividida en 4 semanas de aprendizaje, donde se abordarán de manera secuencial y de manera práctica los conceptos básicos y recursos de la Plataforma Moodle, específicamente en el desarrollo de curso de licenciatura en Pedagogía Infantil.

Sesión N°1

¿Qué es el aula virtual y para qué sirve?

En la primera sesión se brindan los elementos básicos para que el estudiante pueda navegar en la plataforma de manera autónoma dependiendo de sus necesidades de

aprendizaje, (**Entorno de asesoría**) luego de una introducción sobre el manejo de las principales características, se explicará ¿qué es un aula virtual de aprendizaje y para qué sirve?, se dará inicio de una forma práctica al menú personal para editar el perfil y enseñar a usar el link de los mensajes, de igual forma se explicara la importancia del aprendizaje autónomo y el trabajo cooperativo en el proceso de educación en modalidad virtual y distancia tradicional.

Estructura de los cursos.

En esta primera sesión también se realizará la navegación por cada uno de los cursos activos (**Entorno de conocimiento**) para explorar toda la estructura y conocer los contenidos de los mismo, se guiará a los estudiantes para que descarguen los planes únicos de cursos (PIC) conozcan las temáticas a abordar y participen de manera activa en la construcción de su propio conocimiento, se explicará cómo y dónde subir sus tareas y donde ver sus calificaciones.

El conocimiento de la plataforma y de las estrategias del aprendizaje autónomo permitirá al estudiante realizar en esta sesión una breve práctica de lo aprendido, así mismo conocerá el funcionamiento del recurso “tarea” donde cargarán los documentos como evidencia de su aprendizaje.

Sesión N° 2

Herramientas, recursos y actividades.

En la segunda sesión los estudiantes aprenderán a hacer uso de los diferentes recursos URL, (Enlace a otra página), páginas, libros, archivos y carpetas y se promoverán estos recursos como herramientas dinamizadoras importantes en el proceso de enseñanza aprendizaje. Uso de la biblioteca y base de datos.

Los estudiantes se apropiarán de las diferentes actividades que presenta la plataforma MOODLE (**Entorno de colaboración y de experimentación**) para interactuar entre docentes y estudiantes y entre estudiantes con estudiantes: chat, wiki, foro, base de datos, Glosario, tareas, encuesta, lección cuestionario, SCORM, hot potatoes y juegos.

Soporte técnico y canales de atención.

En esta segunda sesión los estudiantes también aprenderán a hacer uso del (**entorno de gestión**), se les enseñara de manera práctica como comunicarse con soporte técnico en caso de presentarse algún inconveniente con las aulas virtuales o con algún curso y se verificarán los canales de atención para cualquier queja o inquietud que quieran presentar.

Aplicación de la propuesta

Una vez realizado el diagnóstico a través de la aplicación de la primera encuesta se evidencia que el uso pedagógico de los AVA en las estudiantes es escaso, por lo cual se decide empezar a ejecutar la propuesta de intervención la cual consiste en realizar dos sesiones de inducción práctica en el manejo del aula virtual con los contenidos anteriormente mencionados.

La primera sesión se realizó el día 16 de febrero de 2019 con todas las estudiantes de LPID del semestre VII, IX y X, estuvo a cargo del Licenciado Juan Murillo quien es el encargado de toda la parte tecnológica e informática de la universidad, dicha inducción la gestionamos con la ayuda de la Mg, Alba Enit Pulido Díaz.

Durante esta primera sesión se brindaron los elementos básicos para que las estudiantes pudiéramos navegar en la plataforma de manera autónoma dependiendo de nuestras necesidades de aprendizaje, (Entorno de asesoría) luego de una introducción sobre

el manejo de las principales características, nos explicaron todas las funciones del menú del aula virtual, se editó el perfil de cada una y nos enseñaron a usar el link de mensajería interna, las estudiantes empezamos a comunicarnos entre si desde la plataforma, una función que ninguna de nosotras conocía, de igual forma nos hicieron una reflexión sobre la importancia del aprendizaje autónomo y el trabajo cooperativo en el proceso de educación en modalidad virtual y distancia tradicional.

Posterior a estas actividades se realizó una asesoría sobre La biblioteca institucional RAFAEL GARCIA HERREROS, nos enseñan a ingresar y a buscar diferentes tipos de textos, artículos, libros, monografías y muchos documentos que pueden apoyar nuestro proceso de formación.

Realizamos un recorrido por los cursos y visualizamos todas las herramientas que están a nuestra disposición para aprender de una manera divertida y dinámica.

Descargamos los planes de curso, aprendimos como colaborar en la creación de una wiki, como enlazar un video, entre muchas otras cosas más.

Es importante aclarar la sorpresa de cada una de nosotras ante tanta diversidad y descubrirla culminando nuestro proceso de formación.

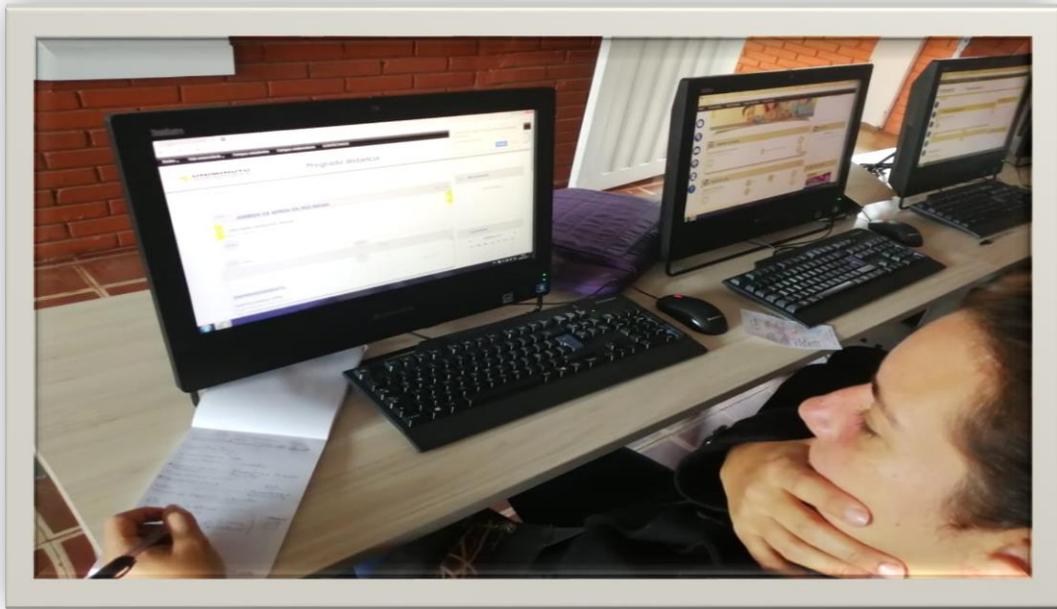


Foto N° 1. Estudiantes LPID, sesión 1 propuesta de intervención. Centro Tutorial Uniminuto, La Mesa. Tomada el: 16 de febrero de 2019.



Foto N° 2. Docente Juan Murillo y Estudiantes LPID, sesión 1 propuesta de intervención. Centro Tutorial Uniminuto, La Mesa. Tomada el: 16 de febrero de 2019.



Foto N° 3. Mg. Alba Enit Pulido Díaz, docente líder del semillero de investigación, Estudiantes LPID, sesión 1 propuesta de intervención. Centro Tutorial Uniminuto, La Mesa. Tomada el: 16 de febrero de 2019.

Podemos concluir con esta primera sesión de inducción que los espacios dados a la experimentación y construcción de conocimientos en el aula son usados en poca medida por parte de las estudiantes por falta de conocimiento, puesto que la mayoría de los docentes no los usan como estrategia pedagógica, por lo cual son tenidos en cuenta en un plano muy inferior.

Es también preocupante la poca participación de las estudiantes en el uso de la biblioteca Rafael García Herreros como herramienta elemental para la búsqueda de información académica que nos ayude a realizar las actividades de investigación, las estudiantes desconocíamos la importancia de este recurso en la búsqueda de información veraz, por lo que recurríamos a fuentes de poco peso teórico y científico, también porque pensábamos que era un recurso muy difícil de usar, y por otro lado porque los docentes no nos lo exigen a lo largo de la carrera ninguno de estos recursos, que si bien empezar a

usarlos supone un cambio drástico también al aprender a usarlos nos simplifican muchas actividades como realizar investigación científica.

El día 27 de abril de 2019 se llevó a cabo la segunda sesión de inducción con los mismos grupos de estudiantes esta vez la capacitación estuvo a cargo de la docente Astrid Gómez, actual coordinadora de la biblioteca Rafael García Herreros, CT Girardot. Las temáticas trabajadas este día fueron:

- Navegación por cada uno de los cursos activos; planes únicos de cursos (PIC)
- El conocimiento de la plataforma y de las estrategias del aprendizaje.
- Uso de la biblioteca virtual R.G.H (bases de datos, catalogo en línea, libros electrónicos, colecciones digitales, revistas académicas, libros académicos).

Durante esta sesión de inducción la docente nos hizo recorrer toda la plataforma de una manera práctica, buscamos diferentes artículos, libros, revistas indexadas y como citar según diferentes normas y como este servidor nos ayuda a orientar en los procesos de citación y referencias.

Volvimos a navegar en el aula virtual conociendo cada una de las herramientas URL, archivos, carpetas, libros, actividades, chat, wikis, bases de datos, glosarios, tareas, encuestas, lecciones, cuestionarios, como crear grupos de trabajo colaborativo, etc...

Seguimos pensando que la universidad debió brindarnos toda esta asesoría al iniciar nuestra carrera, son muchas las herramientas que podemos usar en nuestro proceso de formación y muchas los aprendizajes que nos podemos llevar para desempeñarnos como docentes integrales a la vanguardia de los adelantos tecnológicos e informáticos del siglo XXI.

Dinamizar nuestras prácticas desde nuestros procesos de formación nos hará docentes más competentes cuando salgamos al mundo laboral.



Foto N° 4. Docente Astrid Gómez Bibliotecóloga, Estudiantes LPID, sesión 2 propuesta de intervención. Centro Tutorial Uniminuto, La Mesa. Tomada el: 27 de abril de 2019.



Foto N° 5. Estudiantes LPID, sesión 2 propuesta de intervención. Centro Tutorial Uniminuto, La Mesa. Tomada el: 27 de abril de 2019.



Foto N° 6. Estudiantes LPID, sesión 2 propuesta de intervención. Centro Tutorial Uniminuto, La Mesa. Tomada el: 27 de abril de 2019.



Foto N° 7. Estudiantes LPID, sesión 2 propuesta de intervención. Centro Tutorial Uniminuto, La Mesa. Tomada el: 27 de abril de 2019.



Foto N° 8. Estudiantes LPID, sesión 2 propuesta de intervención. Centro Tutorial Uniminuto, La Mesa. Tomada el: 27 de abril de 2019.

Después de esto el 29 de abril de 2019 se envía la misma encuesta nuevamente con las mismas preguntas a las mismas estudiantes de Licenciatura en pedagogía infantil.

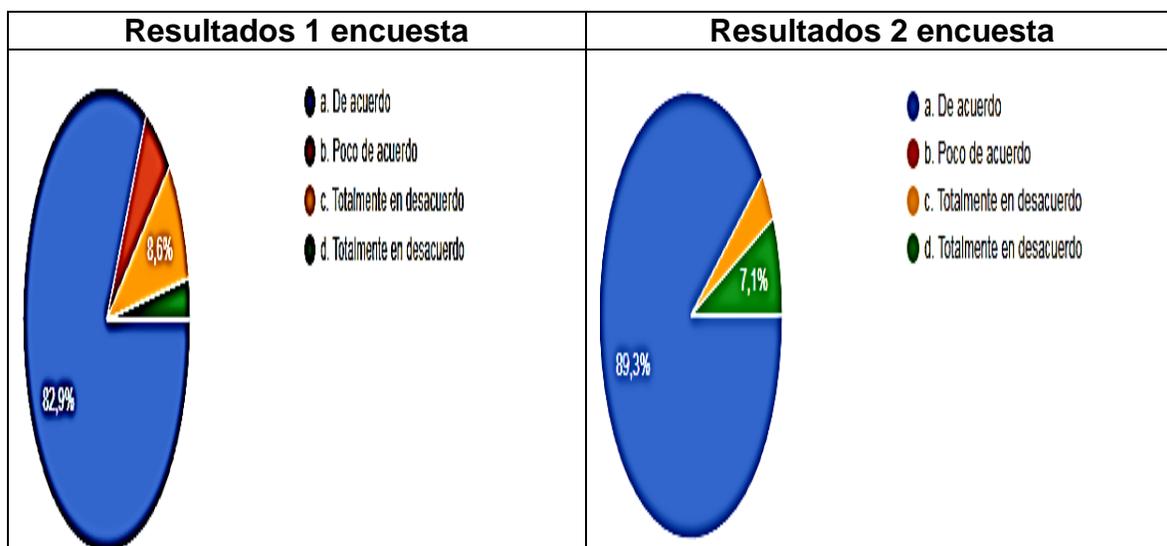
Resultados

Según los resultados obtenidos en la etapa diagnóstica de la presente investigación las estudiantes de licenciatura en pedagogía infantil de la modalidad a distancia no hacían el uso debido de las herramientas virtuales diseñadas para su proceso de aprendizaje y formación académica profesional, en la gran mayoría de los casos por desconocimiento de

las mismas, por falta de interés hacia la importancia del aprovechamiento correcto de las aplicaciones virtuales, los dispositivos electrónicos, y las diversas formas de obtener información de valor académico, aspecto en el cual las estudiantes de Uniminuto, en sus respuestas afirmaban no saber buscar la información en las fuentes correctas, ni tampoco dedicar la intensidad horaria ideal para el desarrollo de sus actividades académicas.

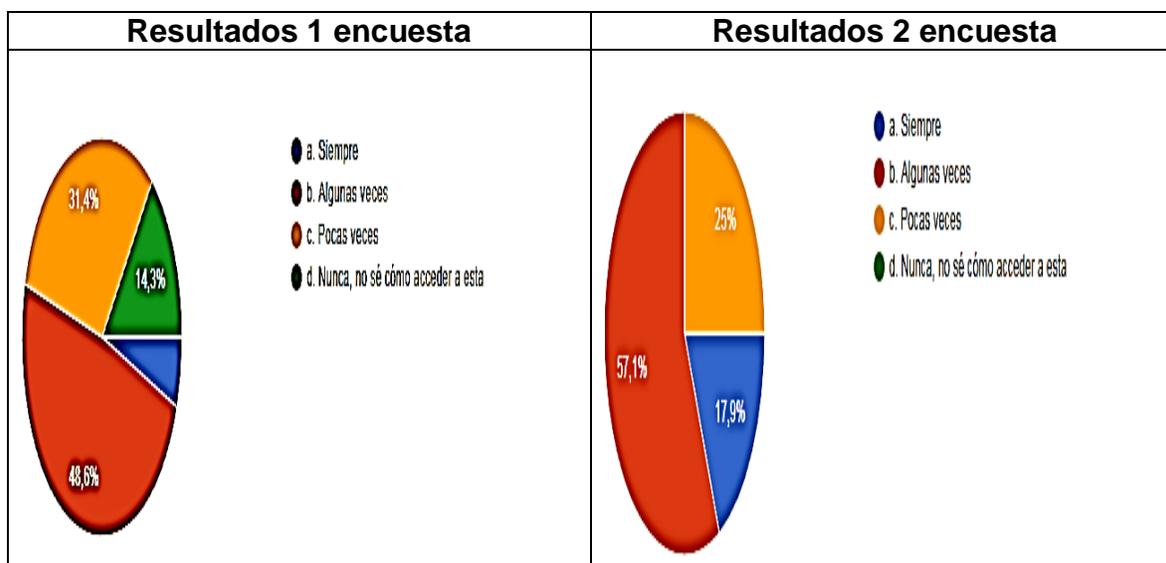
Una vez ejecutada la propuesta de intervención se realizó la aplicación de la segunda encuesta, la cual tenía la misma estructura y preguntas de la primera, esto permitió establecer un estado final de las estudiantes respecto a sus conocimientos y percepciones iniciales partiendo de este análisis es posible llegar a las siguientes conjeturas respecto a los cinco entornos de aprendizaje virtual:

Resultados finales entorno de conocimiento

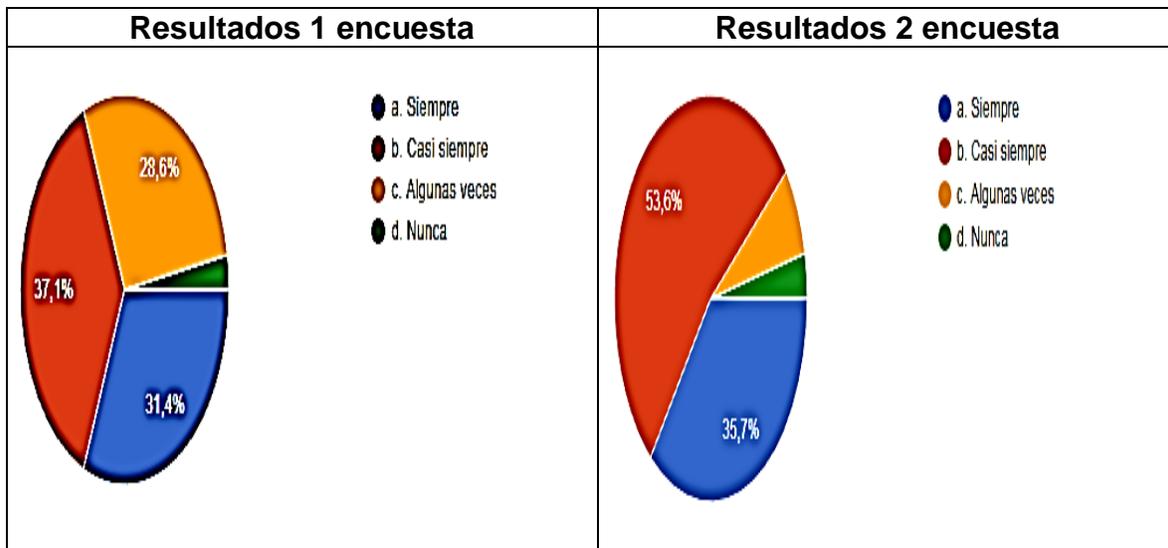


Luego de ejecutada la propuesta de intervención la percepción sobre la influencia positiva de los AVA en los procesos de formación académica paso de ser un 82% a un 89,3%,

es decir mejoro en un 7% respecto a la primera encuesta, es decir se logró un mayor grado de reflexión pedagógica en las estudiantes.

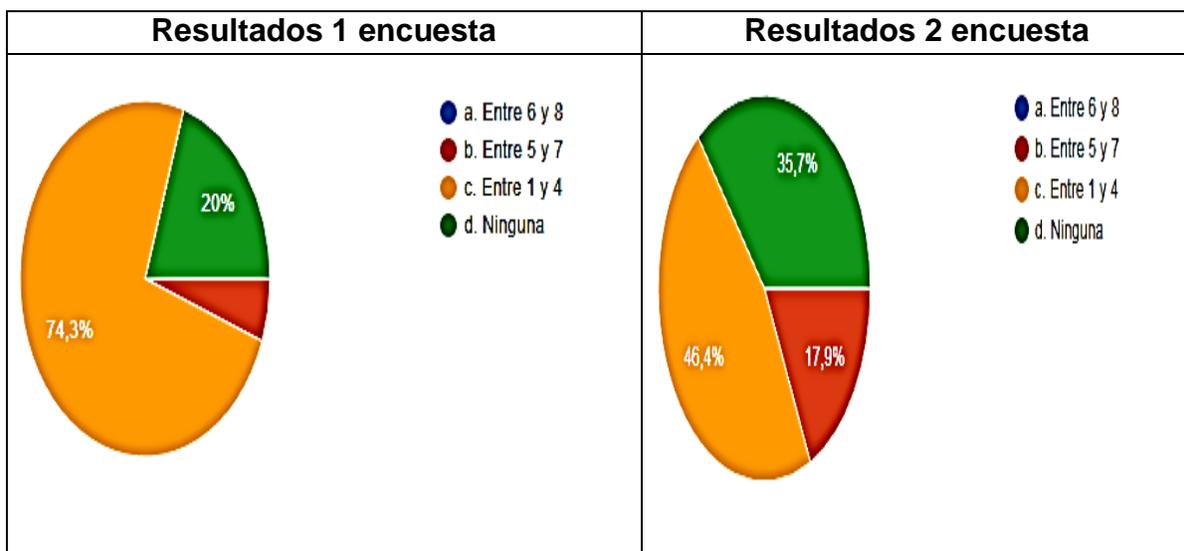


Respecto al uso de la biblioteca Uniminuto, se aprecia que después de ejecutada la propuesta de intervención ya ninguna de las estudiantes respondió no saber usar esta herramienta, del 14,3% de estudiantes que respondieron “nunca ingresar por no saber cómo acceder a la biblioteca Rafael García Herreros se obtuvo un 0% es decir la propuesta tuvo un impacto positivo, se pasó de un 5,7% de las estudiantes que usan esta herramienta de forma permanente a un 18% es decir hubo un incremento, igualmente hubo un incremento del 48,6% al 58,1% de las estudiantes que afirman entrar a la biblioteca con más frecuencia que antes de recibir la capacitación.



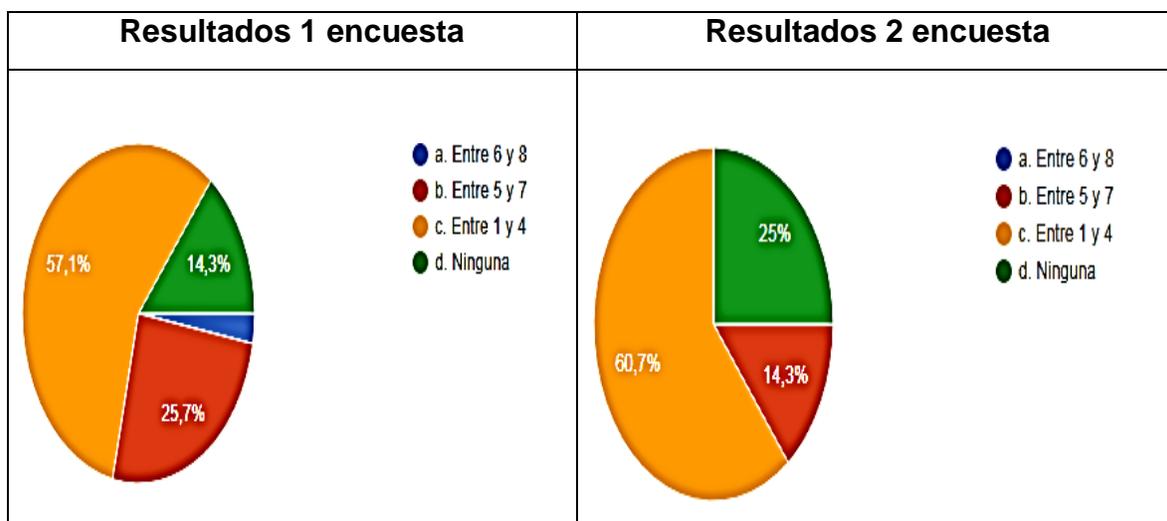
Se observa que las estudiantes perciben una mejora en cuanto a la facilidad para acceder a los contenidos del aula virtual, se pasó del 31.4 % al 35,7% que afirman siempre es fácil el acceso, igualmente se pasó de un 37,1 % a un 53,6% de las estudiantes que afirman casi siempre tener fácil acceso.

Resultados finales entorno de colaboración



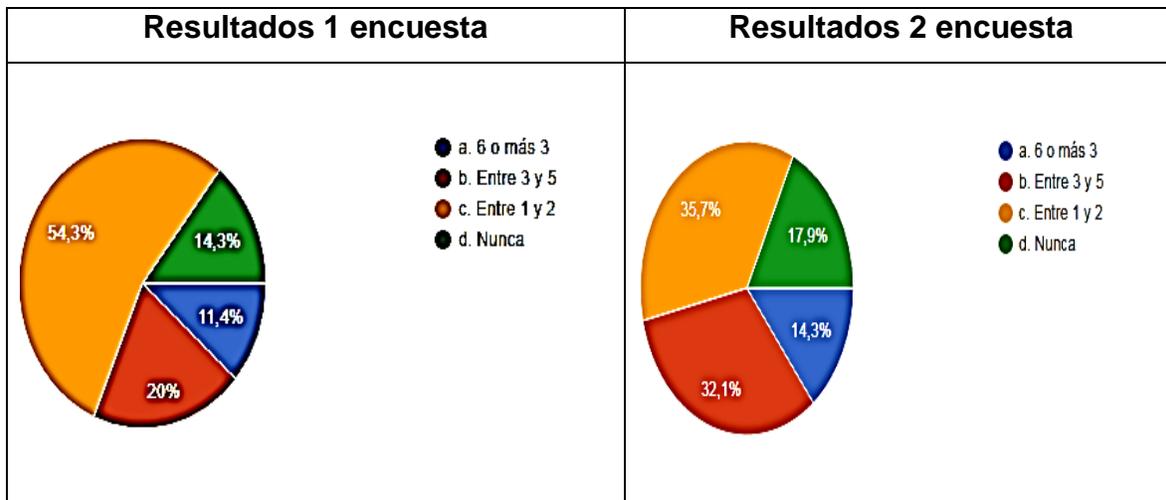
La participación de las estudiantes en el entorno de colaboración en espacios como foro y chats grupales sigue siendo escasa, las estudiantes tienen un aumento del 20% al 35,7%

afirmando que no ejercen participaciones ninguna vez y se pasó de un 74,3% a un 46,4% de quienes afirman solo participar entre 1 y 4 veces, esto permite analizar que falta más promoción de estos espacios por parte de los docentes, las estudiantes en las apreciaciones que hacían en las jornadas de participación decían disfrutar de estos espacios desde la perspectiva que el foro no sea solo un espacio para subir respuestas a preguntas sobre algún tema, sino que lo que realmente disfrutaban es el poder debatir sus propias ideas, exponer sus argumentos no de una forma plana y mecánica sino desde la construcción grupal del conocimiento. Lo cual enriquece en el estudiante habilidades para la comunicación, el desarrollo crítico, analítico y la capacidad de análisis.



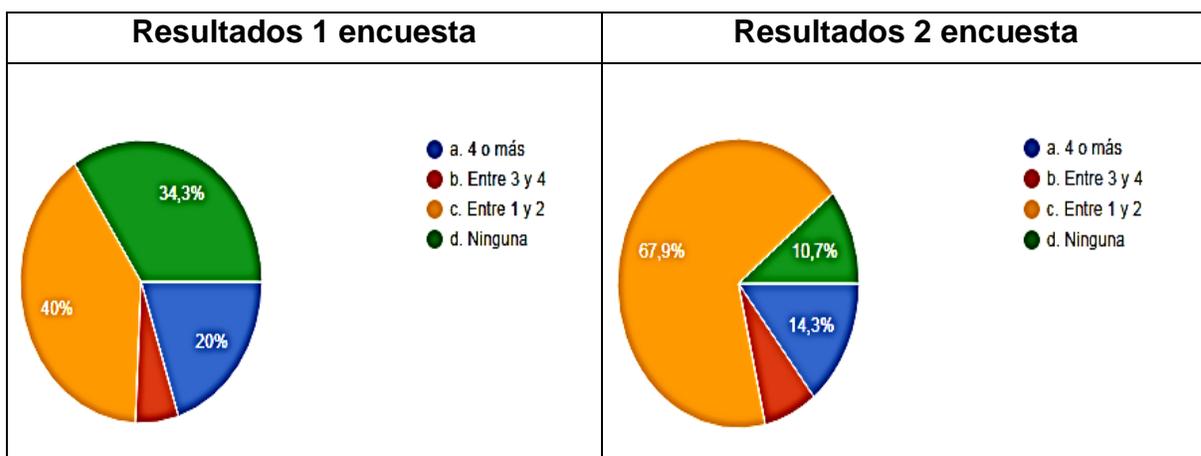
Después del proceso de capacitación se lograron afianzar conceptos como el de trabajo colaborativo en el aula virtual, una vez las estudiantes tuvieron claro ello fueron más críticas a la hora de responder a la segunda encuesta, se obtuvo un incremento de un 14,3% a un 25% de las estudiantes que responden nunca realizar trabajos colaborativos, se pasó de un 57% a un 60% que solo lo hacen entre 1 y 4 veces por modulo y de un 25% a un 14% que afirman participar entre 5 y 7 veces, en la primera encuesta el 2,9% decían

participar entre 6 y 8 veces, este porcentaje desapareció para la aplicación de la segunda encuesta.



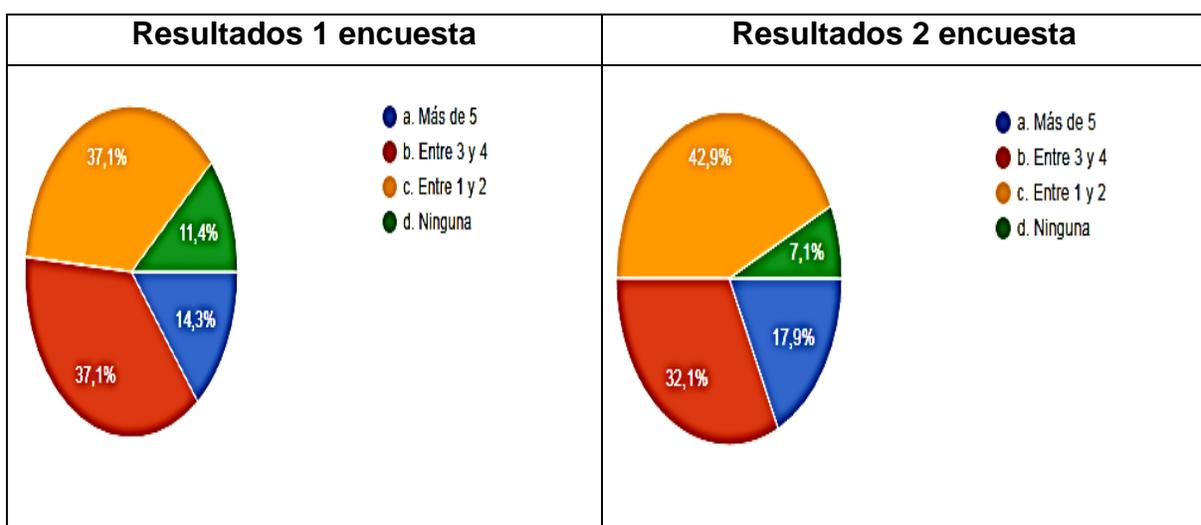
Se evidencia mejor interacción del estudiante con el docente en el aula virtual puesto que se pasó de un 20% a un 32,1% de las estudiantes que reciben acompañamiento entre 3 y 5 veces por modulo y de un 11,4% a un 14,3% de quienes reciben entre 6 a 8 veces algún tipo de asesoría, aunque es un incremento paulatino, se puede deducir que cuando hay procesos de inducción sobre los canales de comunicación en el aula virtual del estudiantes con su docentes, la comunicación mejora en cuanto frecuencia y efectividad.

Resultados finales entorno de asesoría



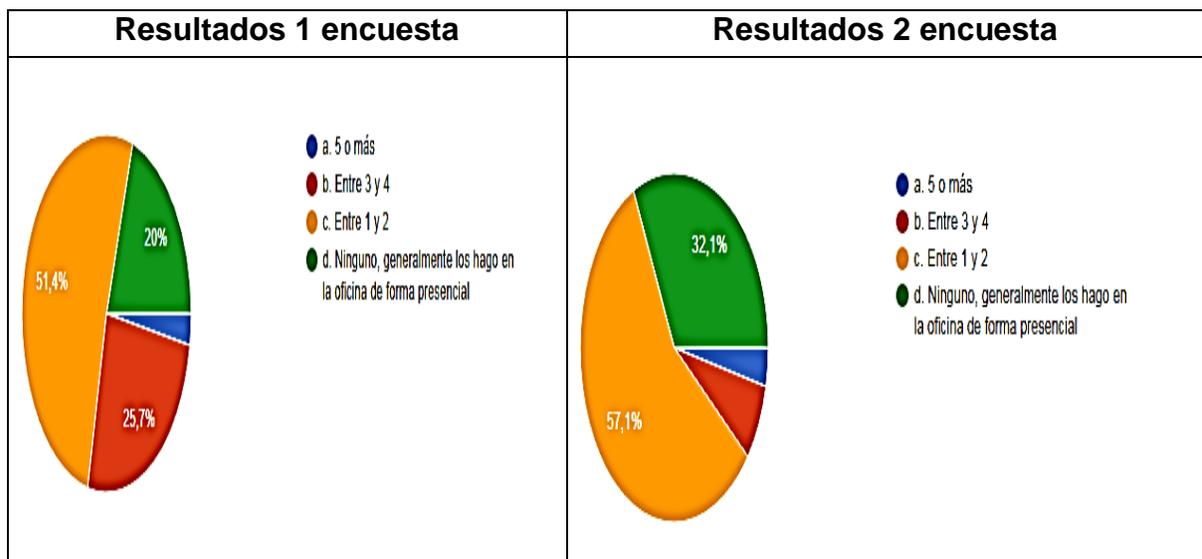
Después de ejecutada la propuesta de intervención la percepción de las estudiantes sobre la asesoría y el acompañamiento de parte de la universidad en cuanto a la capacitación en los entornos de aprendizaje mejoró, se logró pasar de un 34% a un 10,7% de las estudiantes que decían nunca recibir asesoría por parte de la Universidad, igualmente se pasó de un 40% a un 67% de estudiantes que dicen recibir asesoría entre 1 y 2 veces por módulo.

Resultados finales entorno de experimentación

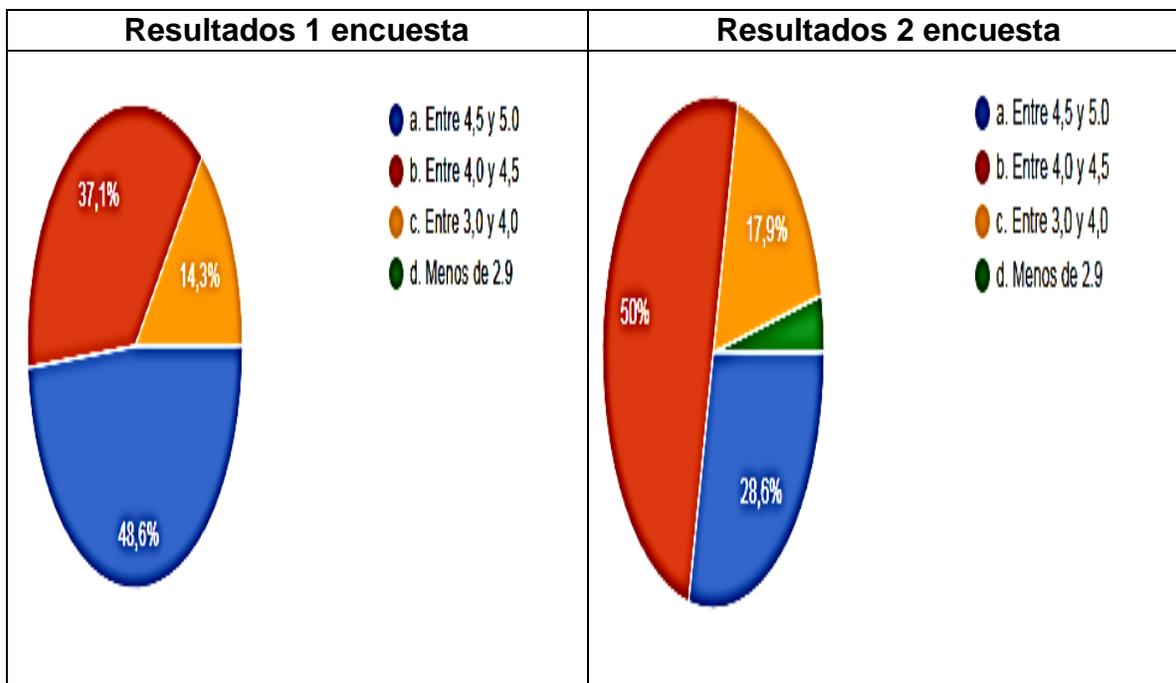


Se evidencia un mejor uso del entorno de experimentación en cuanto a la exploración de la biblioteca virtual R.G.H, las estudiantes mejoran su número de ingresos y búsquedas de información para la elaboración de sus tareas e investigaciones se pasó de un 14% a un 17,9% de las estudiantes que la usan siempre, y de un 37% aun 42,9% de estudiantes que acceden de 1 a 2 veces, y se disminuye de un 11,4% a un 7,1% el número de estudiantes que nunca tenían en cuenta la biblioteca como fuente de investigación en sus tareas.

Resultados finales entorno de gestión



En el entorno de gestión se mantiene el uso escaso por parte de las estudiantes en la gestión de trámites por medio de la plataforma, se opta por realizar estos de forma presencial, porque les genera más confianza. Igualmente, en cuanto a los procesos de matrícula, peticiones y solicitudes académicas.



Se evidencia una variación respecto a la calificación que proporciona el estudiante a su docente en la evaluación, las estudiantes pasaron de un 43,6% de evaluar a sus docentes con un promedio de 4,5 a 5,0 a un 28,6% que lo hace de esta forma. Se incrementó de un 37,1% a un 50% el número de estudiantes que califican a sus docentes con un promedio de 4,0 a 4,5 y de un 14,3% a un 17,9% que los califican con un promedio de 3,0 a 4,0, como novedad un 3,5 % de las estudiantes ahora califican a sus docentes con promedios menores a 2,9. Estas variaciones significan que las estudiantes después de recibir estos procesos de inducción se han vuelto más objetivas y críticas a la hora de calificar a sus docentes, ahora se toman más en cuenta aspectos como la innovación pedagógica, la calidad de los contenidos y de la asesoría, al igual que el uso que el docente le da al aula virtual como herramienta para facilitar los procesos de enseñanza- aprendizaje.

Análisis y discusión de los resultados

Los resultados anteriores permiten establecer un análisis más contundente del proceso metodológico el cual rinde sus frutos por medio de un diseño comprobatorio estadístico que permite afirmar una de las hipótesis formuladas previamente. “El uso pedagógico de los AVA ejerce una influencia directa sobre los entornos universitarios a distancia, dejando como resultado mejor calidad en esta modalidad educativa y mejor preparación profesional de los estudiantes que desde sus conocimientos servirán a la sociedad posteriormente”.

Teniendo en cuenta las variables establecidas y los resultados obtenidos se da lugar a las siguientes apreciaciones:

- En la variable dependiente “**enseñanza – aprendizaje**” se evalúan las siguientes dimensiones (didáctica, innovación, comunicación, contenidos y motivación)
- Desde la didáctica, no se presentó variación, puesto que esta dimensión depende del rol del docente, y se contó con poca participación de este en el proceso de esta investigación, como grupo de semillero se diseñó una herramienta para establecer la incidencia desde el rol docente en el uso pedagógico de los AVA, pero no fue posible obtener resultado alguno por que los docentes no respondieron a la encuesta elaborada, aludiendo que era compleja y larga para responderla, desde la percepción de los estudiantes esta postura de los docentes dejó un vacío en nuestras expectativas como estudiantes y como investigadoras.
- En dimensión de innovación, hubo una variación porque las estudiantes no solo adquirieron nuevos conocimientos, sino que los pusieron en práctica, mejorando así

sus competencias frente al uso de las herramientas virtuales, las TIC y demás espacios pedagógicos.

- En dimensión de la comunicación, se percibe una mejora, ya que las estudiantes logran interactuar y comunicarse entre ellas y con sus docentes de forma más eficaz, obteniendo así más habilidades en sus procesos de adquisición del conocimiento.
- En dimensión de contenidos existe variación respecto a que las estudiantes alcanzaron conocimientos en cuanto al uso de plataformas virtuales, la biblioteca Uniminuto, las distintas bases de datos y repositorios de información, o cual es beneficioso teniendo en cuenta que van a poder explorar más contenidos para la realización de sus actividades y para la riqueza investigativa de sus procesos cognitivos.
- En la dimensión de la motivación es evidente que se generó un cambio, porque las estudiantes al haber experimentado un proceso de inducción en el uso de los AVA, se incentivan a explorar más estos espacios y a darles el uso pedagógico deseado en sus procesos de formación académica, la motivación mejora en la medida que las estudiantes dejan de sentirse solas en su formación virtual y encuentran en la Universidad una red de apoyo que les ayude a hacer más ágil y provechoso en acto educativo.
- En la dimensión de adquisición de hábitos laborales y profesionales, se puede aducir también una mejora teniendo en cuenta con los conocimientos logrados en innovación tecnológica y herramientas pedagógicas, permitirán un mejor desempeño académico y laboral de las estudiantes.

Conclusiones

A manera de conclusión general se puede deducir que el impacto de los AVA en las estudiantes de LPID del centro tutorial La Mesa, depende del uso pedagógico que se ejerce sobre ellos, es decir al darse las condiciones necesarias en cuanto a estrategias de inducción, capacitación y acercamiento a los entornos virtuales se verán mejores resultados académicos gracias a la obtención de mejores procesos de enseñanza-aprendizaje.

Sin lugar a duda el acercamiento y dominio de la sociedad del conocimiento es un tema de gran importancia para los diferentes miembros de la comunidad académica universitaria, donde tanto docentes, como estudiantes y actores administrativos deben dirigir sus acciones hacia un mismo horizonte que es lograr una óptima aprensión del conocimiento en las áreas del saber, teniendo en cuenta los entornos virtuales disponibles para ello, además de esto desarrollar habilidades, aptitudes y capacidades para interactuar con las TIC, y emplear todas sus herramientas y espacios en pro de la formación académica.

La falta de procesos de inducción, capacitación periódica, actualización de conocimientos en TIC, AVA y entornos de conocimiento virtual por parte de las instituciones universitarias hacia sus estudiantes desde el inicio de los programas académicos hasta la terminación de los mismos repercute negativamente en los procesos de enseñanza aprendizaje, en los resultados académicos, en la calidad de los profesionales egresados, puesto que el estudiante debe adaptarse de una forma primitiva y básica para adquirir el conocimiento y responder de forma mediocre frente a los logros y competencias esperadas en los futuros ambientes laborales para los cuales se supone se ha preparado por cinco años de formación.

Es muy importante dirigir los procesos de inducción iniciales de cada carrera al uso pedagógico de los entornos virtuales, a conocer sus aulas y cada una de las herramientas que ofrece estos espacios.

De otro lado es muy importante que estos procesos de inducción también se los garanticen a los docentes que son quienes están al frente de los procesos de formación. A lo largo de las diferentes carreras en esta y muchas universidades los estudiantes nos encontramos con docentes que no cuentan con las competencias para guiar estos procesos de formación virtual y a distancia, sencillamente porque al igual que nosotros los estudiantes desconocen las bondades de los AVA y su forma de manejo.

Recomendaciones

Desde la experiencia como estudiantes se deduce lo importante que es, que en los ambientes virtuales de aprendizaje se propicie una muy buena relación entre el docente y los estudiantes ya que de esta manera se puede hacer más amena la interacción mediante las actividades de aprendizaje, pues el éxito de un AVA depende de la manera en que el docente planea la interacción y las herramientas que facilita a los estudiantes para que estos lleven a cabo sus actividades garantizando un buen proceso de enseñanza-aprendizaje.

Cuando un estudiante escoge esta modalidad de estudio es porque no tiene la facilidad de realizar una carrera presencial bien sea por dinero o porque tiene un empleo el cual no se lo permite, se matricula con una idea totalmente diferente y cuando llega la hora de ingresar a la plataforma muchas veces se encuentra con ambientes saturados de información y tecnología los cuales como principiante muchas veces hace que el estudiante y en muchas ocasiones hasta los profesores se sientan confundidos, relegados, angustiados y muchas veces desertan, pues no hay una orientación adecuada al inicio de la carrera donde expliquen el uso y manejo adecuado de las herramientas de la plataforma.

La plataforma moodle es excelente, tiene un sinnúmero de herramientas que facilitan los procesos de enseñanza aprendizaje de manera significativa que con una adecuada inducción al iniciar la carrera y una constante actualización en el trayecto de esta hará que los estudiantes y docentes se motiven, interactúen y hagan uso adecuado de los AVA, por lo anterior recomendamos a la universidad se tenga en cuenta las sugerencias y los hallazgos que por medio de este proyecto se han logrado detectar y así poder vincular a más estudiantes y que estos estén dispuestos a hacer parte de la corporación universitaria
Minuto de Dios.

Se recomienda que los docentes también se capaciten en cuanto al manejo de metodologías, innovación en contenidos y formas en que a los estudiantes se les facilite mejor adquirir conocimientos y desarrollar las actividades de aprendizaje propuestas en estos ambientes, con el fin de que no se conviertan en clases planas y que el estudiante solo se preocupe por subir la tarea.

Se debe orientar y motivar a los estudiantes para que hagan uso de las diversas herramientas tecnológicas como la web 2.0 para que los estudiantes puedan participar y usar su creatividad ya que esto conlleva a ser recursivo y creativo en cuanto a la presentación de los contenidos.

Se recomienda realizar este tipo de investigación en otras instituciones educativas y universidades para abordar la problemática desde diferentes contextos y perspectivas con el fin de poder garantizar mejores y eficaces procesos de inducción y por ende mejores procesos de enseñanza-aprendizaje, mejorando así las condiciones educativas y los índices de deserción.

Referencias

- [1] UNESCO. (2005). Nuevas ignorancias, nuevas alfabetizaciones - Aprender a convivir en un mundo globalizado. [Online] Retomado de: http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=22466&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html
- [2] Vilches, R. (2005). Integración de las Tics a la cultura docente, revista enfoques educacionales. [Online] Retomado de: http://www.facso.uchile.cl/publicaciones/enfoques/09/Vilches_N7_2005.pdf
- [3] Herrera, L. (2002). Las fuentes del aprendizaje en ambientes virtuales educativos Reencuentro, Análisis de Problemas Universitarios. núm. 35. pp. 69-74. [Online] Retomado de: <http://www.redalyc.org/html/340/34003507/>
- [4] Espinoza, L. (2013). Determinación del impacto de la aplicación de una metodología de aprendizaje en un Ambiente Virtual (AVA). [Online] Retomado de: <http://dspace.espoch.edu.ec/handle/123456789/4131>
- [5] Agudelo, M. (2009). Importancia del diseño instrucciones en ambientes virtuales de aprendizaje. [Online] Retomado de: https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/32247656/14.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1527805926&Signature=6bVP6rwLSab5Vnf%2BRSSYEdpb9MM%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DImportancia_del_diseno_instruccionel_en.pdf
- [6] Guitert, M. y Jiménez, F. (2000). Trabajo cooperativo en entornos virtuales de aprendizaje. [Online] Retomado de: <http://especializacion.una.edu.ve/Telematicaeducativa/paginas/Lecturas/UnidadIII/TCEV.pdf>
- [7] Herrera, M.(2009) (Revista Iberoamericana de Educación, ISSN: 1681-5653), Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje. [Online] Retomado de: https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/38924602/Consideraciones_para_el_Disenio_Didactico_AVA.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=

[1524522415&Signature=bL%2Fh0WSh40kh41pBKtH0tP%2Fa1O4%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DConsideraciones_para_el_Diseno_Didactico.pdf](#)

[8] Según Cabero, J. (1999), reseñas tecnología educativa. [Online] Retomado de: https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/39137939/9_resena_2Julio_Cabero.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1524525419&Signature=s%2F%2Fx1st7WMV1cmusNE4kDc6FwXc%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3D9_resena_2Julio_Cabero.pdf

[9] Dans, E. (2009), Educación online: plataformas educativas y el dilema de la apertura. [Online] Retomado de: <http://www.redalyc.org/pdf/780/78011179010.pdf>

[10] Aguerro, I. (2009), Conocimiento complejo y competencias educativas. [Online] Retomado de: <http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/123456789/4264/Conocimiento%20complejo%20y%20competencias%20educativas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

[11] Scagnoli, N. (2000), "El aula virtual: usos y elementos que la componen." [Online] Retomado de: <https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/2326/AulaVirtual.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

[12] Suarez, C. (2009), Los entornos virtuales de aprendizaje como instrumento de mediación. [Online] Retomado de: https://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/56462/1/TEE2003_V4_entornosvirtualespdf.pdf

[13] Marqués, P. (2012), impacto de las Tic en la educación: funciones y limitaciones. [Online] Retomado de: <file:///C:/Users/HOGAR/Downloads/Dialnet-ImpactoDeLasTicEnLaEducacion-4817326.pdf>

[14] Moreno, P. & Suárez, J. (2010). Las TIC como apoyo a la interacción entre estudiantes y docentes en el desarrollo de las prácticas profesionales en la facultad de educación de

Uniminuto. [Online] Retomado de:
<http://repository.uniminuto.edu:8080/xmlui/handle/10656/815>

[15] Silva, L. (2016). Introducción a los métodos Exegéticos: Desarrollo de un ambiente virtual de aprendizaje desde el enfoque praxeológico de Uniminuto. [Online] Retomado de: http://repository.uniminuto.edu:8080/xmlui/bitstream/handle/10656/4387/TAMB_SilvaPerezLuisEmiro_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y

[16] García, D., García, A., & Antonio, V. (2009). Caracterización pedagógica de los entornos virtuales de aprendizaje. [Online] Retomado de: <http://revistas.usal.es/index.php/1130-3743/article/viewFile/2976/3012>

[17] Martínez, M^a. E. y Raposo, M. (2006). Las TIC en manos de los estudiantes universitarios, Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, 5 (2), 165-176. [Online] Retomado de: <http://relatec.unex.es/article/view/235/221>

[18] Neri et al. (2011). Bienes de Conocimientos, Bienes de Consumo. Usos de las TICS en estudiantes universitarios. III Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVIII Jornadas de Investigación Séptimo Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires. [Online] Retomado de: <https://www.academica.org/000-052/55>

Anexos

Anexo 1. Plan de trabajo semillero de investigación.

Anexo 2. Esquema de cuestionario aplicado a las estudiantes de LIPD centro tutorial La Mesa.

Anexo 3. Análisis aplicación primera encuesta.

Anexo 4. Análisis aplicación segunda encuesta.

Anexo 5. Análisis comparativo entre primera y segunda encuesta.

Anexo 6. Evidencia fotográfica.

Presupuesto

RUBROS	Aportes		TOTAL
	Efectivo	Especie	
1. Personal	N/A	SI	N/A
2. Equipos	100.000	N/A	100.000
3. Software	100.000	N/A	100.000
4. Materiales e insumos	300.000	N/A	300.000
5. Salidas de campo	N/A	SI	N/A
6. Servicios Técnicos	N/A		N/A
7. Capacitación	N/A	SI	N/A
8. Difusión de resultados: correspondencia para activación de redes, eventos	N/A	SI	N/A
9. Propiedad intelectual y patentes	N/A	SI	N/A
10. Otros:	N/A	N/A	N/A

Tabla 2 presupuesto