

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

FACULTAD DE HUMANIDADES

**ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
CON MENCIÓN EN COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA**



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

**USO DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE
LA CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL DEL INSTITUTO
SUPERIOR DE EDUCACIÓN PÚBLICO "IGNACIO AMADEO RAMOS OLIVERA",
YUNGAY, 2017.**

PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

AUTOR(A)

TINOCO HUAYANEY SOLY GLORIA

TRUJILLO - PERÚ

2018

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller de la
Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

R.P. Dr. Juan José Lydon Mc Hugh. O.S. A.

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Sandra Mónica Olano Bracamonte

Vicerrectora académica

R. P. Dr. Alejandro Preciado Muñoz

Vicerrectora académico adjunto

Dr. Alcibiades Helí Miranda Chávez

Director del instituto de Investigación

Dr. Reemberto Cruz Aguilar

Decano de la Facultad de Humanidades

Mg. Andrés Cruzado Albarrán

Secretario General

DEDICATORIA

A mi hija por ser mi fortaleza e impulsarme a alcanzar mis metas.

SOLY

PRÓLOGO

Siento mucha satisfacción de presentar este trabajo de investigación monográfica, indicando que los entornos virtuales de aprendizaje en las instituciones educativas son de suma importancia para el desarrollo de los estudiantes básicamente de Educación Superior, sin desmerecer el uso por parte de los estudiantes de educación secundaria y primaria.

El uso intenso de las tecnologías, permite un mayor acceso a la formación y a la educación, es una nueva etapa de la existencia de las instituciones, que tengan la oportunidad de contar con todos los medios y/o materiales.

Un entorno virtual de aprendizaje es el conjunto de medios de interacción sincrónica y asincrónica, donde se lleva a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje, a través de un sistema de administración de aprendizaje.

En esta investigación se presenta los conocimientos actualizados sobre el entorno virtual de aprendizaje, que ayude de alguna manera a los que tengan la oportunidad de leerlo.

SOLY

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, TINOCO HUAYANEY Soly Gloria con DNI 44341246, egresada de la Escuela de Educación, Programa de Complementación Pedagógica Universitaria de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Universidad, para la elaboración y sustentación del trabajo de investigación: **USO DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL DEL INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCACIÓN PÚBLICO "IGNACIO AMADEO RAMOS OLIVERA", YUNGAY, 2017**, la que consta de un total de 32 páginas.

Dejo constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaro bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a mi autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizo que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo los errores que pudieran reflejar como omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, redacción u otros. Lo cual es de mi entera responsabilidad.

Declaro también que el porcentaje de similitud o coincidencias respecto a otros trabajos académicos es de ____%. Dicho porcentaje, son los permitidos por la Universidad Católica de Trujillo

La autora

DNI 44341246

AGRADECIMIENTOS

A Dios por ser creador de nuestras vidas que me ha permitido lograr mis metas propuestas.

A mis familiares, por el apoyo incondicional que han brindado a lo largo de mis estudios.

A la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, por facilitarnos programas que nos ayuden a superarnos profesionalmente.

A los docentes formadores, por su entrega y apoyo en todos los cursos desarrollados.

A todas las personas que de una u otra manera apoyaron en el cumplimiento de mi objetivo que se ha plasmado en mi realización personal y profesional.

SOLY

ÍNDICE

Portada	i
Autoridades universitarias	ii
Dedicatoria	iii
Prólogo	iv
Declaratoria de autoría	v
Agradecimientos	vi
Índice	vii
Introducción	ix

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. Descripción del tema	10
1.2. Formulación de objetivos	11
1.2.1. Objetivo general	11
1.2.2. Objetivos específicos	11
1.3. Justificación e importancia del estudio	12

CAPÍTULO II

LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

2.1. Antecedentes de estudio	13
2.2. Bases teórico – científicas	15
2.3. Deslinde de Términos	15
2.3.1. Entorno	15
2.3.2. Virtual	16
2.3.3. Aprendizaje	16

2.4. Conceptos de Entornos Virtuales de Aprendizaje	17
2.5. Características del Entorno Virtual de Aprendizaje	18
2.6. Dimensiones de los entornos virtuales de aprendizaje	18
2.6.1. La Dimensión Tecnológica	18
2.6.2. La Dimensión Pedagógica de un EVA	19
2.7. Sistema de gestión de aprendizaje	19
2.8. Herramientas para el uso del Entorno Virtual de Aprendizaje	21
2.9. Proceso de enseñanza-aprendizaje en un entorno virtual	24
2.10. Rol del Docente en los Entornos Virtuales de Aprendizaje	25
2.11. Los Entornos Virtuales de Aprendizaje y la Provincia de Yungay	26

CAPÍTULO III

Conclusiones	28
--------------	----

CAPÍTULO IV

Recomendaciones	29
-----------------	----

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	30
-----------------------------------	-----------

INTRODUCCIÓN

Con mucho beneplácito presento el Trabajo de Investigación Monográfico, titulado: Uso del Entorno Virtual de Aprendizaje en los Estudiantes de la Carrera Profesional de Educación Inicial del Instituto Superior de Educación Público "Ignacio Amadeo Ramos Olivera", Yungay, 2017., cuyo contenido plasma los aspectos importantes que se han compilado para la sistematización del presente informe.

La finalidad de la presente monografía es para obtener el grado de Bachiller en Educación que, gracias al esfuerzo personal, he logrado el anhelado objetivo de escalar un peldaño más en mi vida profesional.

La presente investigación monográfica, muestra su importancia por lo trascendental que se vive en la vida moderna con el avance de la ciencia y la tecnología, introduciendo estos avances tecnológicos en el sistema educativo, con la finalidad de mejorar el proceso de enseñar y aprender, tratando de resaltar que este uso de los entornos virtuales en la educación, constituya un medio eficaz, para generar aprendizajes significativos en los estudiantes.

El trabajo de investigación consta de cuatro capítulos. En el primer capítulo se indica la parte introductoria, consistente en: descripción el tema, formulación de objetivos, justificación e importancia de la investigación. En el segundo capítulo, se especifican los antecedentes de estudio, las bases teórico-científicas y la definición de conceptos. En el tercer capítulo, se indican las conclusiones y en el cuarto capítulo presento las recomendaciones. Culmino la investigación presentando las referencias bibliográficas.

SOLY

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. Descripción del tema.

Uno de los grandes problemas y preocupaciones que han afrontado los sistemas educativos de todo el mundo, es optimizar el proceso de aprendizaje de los estudiantes; el mismo problema ha sido de preocupación de los padres y madres de familia y de los docentes que tienen a cargo la formación de los estudiantes.

Esa preocupación ha dado lugar, a buscar, crear o descubrir estrategias de trabajo, complementado con todos los medios educativos sean tradicionales o tecnológicos, con la finalidad de hacer cada vez más eficientemente el proceso enseñanza-aprendizaje.

Es por ello, sin lugar a dudas, en nuestro país, se viene implementado en unas instituciones más que en otras el entorno virtual del aprendizaje. Existen instituciones educativas de educación Primaria, Secundaria y Superior, donde se están implementado el entorno virtual de aprendizaje, a través de las aulas, plataformas, bibliotecas virtuales, etc.

En el distrito de Yungay, escasas instituciones han empezado con el uso de entornos virtuales de aprendizaje, son muy pocas, pero esperamos, que en un tiempo no muy lejano se consolide su uso.

De acuerdo a las observaciones realizadas en las diferentes instituciones educativas, se puede decir que el uso de los entornos virtuales de aprendizaje es poco, recién se está implementando, los problemas relacionados son:

- A. Algunas instituciones no cuentan con el internet.
- B. Poca implementación de computadoras.
- C. Computadoras desfasadas y en desuso.
- D. Escasez de recursos económicos para implementar los entornos virtuales de aprendizaje.
- E. Aprendizaje de los estudiantes con estrategias tradicionales.
- F. Falta actualización de muchos docentes con relación a los entornos virtuales de aprendizaje.
- G. Entre otros.

1.2. Formulación de objetivos:

1.2.1. Objetivo general:

Describir el uso del entorno virtual de aprendizaje en los estudiantes de la carrera profesional de educación inicial del ISEP IARO Yungay.

1.2.2. Objetivos específicos:

- A. Identificar los softwares más utilizados para la creación de los entornos virtuales de aprendizaje.
- B. Caracterizar las herramientas de los entornos virtuales de aprendizaje.
- C. Explicar el proceso de enseñanza aprendizaje en el entorno virtual.
- D. Describir el rol del docente en el entorno virtual.

1.3. Justificación e importancia del estudio

La ejecución del trabajo supone de muchísima importancia, por ser un tema relacionado a la tecnología de estos últimos tiempos, que influye en el desarrollo de la formación integral de los estudiantes.

Este tema por ser nuevo, al menos en nuestro medio, aportará en el conocimiento de los entornos virtuales de aprendizaje, que será relevante en el trabajo de muchos docentes para dirigir el aprendizaje de los estudiantes.

En ese entendido, la presente investigación, será de mucho beneficio para los docentes, reorientando su trabajo de acuerdo a los avances de la tecnología.

Asimismo, esta investigación redundará en una formación integral de los estudiantes del ámbito de nuestra localidad y porque no decir de la región.

CAPÍTULO II

LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

2.1. Antecedentes de estudio

Vintimilla, E. (2015), en su investigación: “Entornos virtuales de aprendizaje para la formación continua de los estudiantes de educación básica superior y bachillerato de la unidad educativa fiscomisional mensajeros de la paz: implementación y evaluación de la plataforma”, concluye:

- Los entornos virtuales de aprendizaje sirven como recurso de apoyo en cualquiera de las modalidades educativas (presencial, semipresencial o a distancia).
- Actualmente existen un sinnúmero de LMS (Sistema de gestión de aprendizaje) que poseen diferentes características, estos pueden ser de tipo comercial, libre y en la nube.
- La elección del entorno virtual de aprendizaje a implementar, se establece en función de las necesidades particulares de la institución.

Meléndez, C. (2013), en su investigación: “Plataformas virtuales como recurso para la enseñanza en la universidad: análisis, evaluación y propuesta de integración de moodle con herramientas de la web 2.0.” concluye:

- Se debe capacitar a los docentes en el manejo de entornos virtuales de aprendizaje (EVA), aulas virtuales, con una certificación de experto en procesos e-learning.

- Capacitar al docente en el uso de las TIC, plataforma educativa, aplicación de metodologías de enseñanza aprendizaje online, planificación y evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje, tutorías.

Alayo, J. (2015), en su investigación: “El entorno virtual de aprendizaje en el desarrollo de la capacidad de resolución de problemas de Física de estudiantes del tercer grado de secundaria de una institución educativa particular de Lima Metropolitana”, concluye:

- Es importante que los estudiantes tengan acceso a información adicional a las recibidas en clase a través del entorno virtual de aprendizaje.
- Elaborar practicas constantes para que los estudiantes logren desarrollar sus destrezas y capacidades para la resolución de problemas, también es importante que el estudiante muestre compromiso, interés y cierto grado de autonomía.

Aguilar, M. (2014), en su investigación: “Influencia de las aulas virtuales en el aprendizaje por competencias de los estudiantes del curso de internado estomatológico de la facultad de odontología de la universidad de San Martín de Porres”, concluye:

- Los resultados obtenidos al finalizar esta investigación nos prueban que las aulas virtuales influyen significativamente en el aprendizaje por competencias de los estudiantes del curso de Internado Estomatológico de la Facultad de Odontología de la Universidad de San Martín de Porres.
- Que la falta de aprovechamiento de las aulas virtuales se debe en gran medida a la desmotivación tanto por parte del docente como del estudiante,

destacándose la falta de respuesta de los docentes en las sesiones de chat y foros, y la desactualización de los contenidos virtuales.

2.2. Bases teóricas – científicas

Un entorno virtual de aprendizaje (EVA), en algunos casos denominado también entorno virtual de enseñanza/Aprendizaje (EVE/A) “es una aplicación informática diseñada para facilitar la comunicación pedagógica entre los participantes en un proceso educativo, sea este completamente a distancia, presencial o de una naturaleza mixta que combine ambas modalidades en diversas proporciones”. (Adell, Castellet y Pascual, 2004, p. 4). Un EVE/A sirve para: distribuir materiales educativos en formato digital (textos, imágenes, audio, simulaciones, juegos, etc.), realizar discusiones en línea, integrar contenidos relevantes de la red o para posibilitar la participación de expertos profesionales externos en los debates o charlas.

En un EVE/A se combinan herramientas para la comunicación síncrona y asíncrona para la gestión de los materiales de aprendizaje, para la gestión de las personas participantes, incluidos sistemas de seguimiento y evaluación del progreso de los estudiantes, ofreciendo desde el punto de vista didáctico, soporte tecnológico a profesores y estudiantes para optimizar distintas fases del proceso de enseñanza y aprendizaje, planificación, implementación, desarrollo y evaluación del currículum (Areito, 2007).

2.3. Deslinde de Términos

2.3.1. Entorno

Un entorno como un espacio o escenario informático en donde operan determinados comandos, funciones o características comunes. En informática, un entorno puede ser uno de múltiples lugares posibles en donde se siguen una

serie de reglas o se suceden acciones similares de acuerdo con parámetros predeterminados. A menudo, un entorno es un escenario que permite actuar de manera predecible, ya que el usuario suele contar con información de antemano sobre las características o normas que regulan el funcionamiento de este espacio. (Bembibre, 2009).

2.3.2. Virtual

El concepto de Virtual es definido por oposición como algo contrario a lo Real, o lo relativo a la Realidad, siendo en el caso de la informática algo que no existe realmente en un espacio Físico (perteneciente al Hardware), sino que se encuentra dentro de un espacio Lógico dentro del ordenador (siendo entonces el Software). (MASTER MAGAZINE, s.a.)

2.3.3. Aprendizaje

No existe definiciones precisas o absolutas de aprendizaje, va se variado de acuerdo a los diferentes enfoques pedagógicos.

Según psicoPedagogía.com vamos a tener varias definiciones: Proceso por medio del cual la persona se apropia del conocimiento, en sus distintas dimensiones: conceptos, procedimientos, actitudes y valores. (Rafael Angel Pérez)

Es todo aquel conocimiento que se va adquiriendo a través de las experiencias de la vida cotidiana, en la cual el alumno se apropia de los conocimientos que cree convenientes para su aprendizaje. (Margarita Mendez Gonzalez)

Proceso a través del cual se adquieren habilidades, destrezas, conocimientos... como resultado de la experiencia, la instrucción o la observación (Isabel García)

Proceso el cual es proporcionado por la experiencia del individuo y mediante ella se van adquiriendo habilidades, destrezas y conocimientos que son de utilidad en todo desarrollo de la persona (Diana Gabriela Saldivar Morales)

Las experiencias, modifican a las personas. Los intercambios con el medio, modifican las conductas. Por lo tanto, las conductas se darán en función de las experiencias del individuo con el medio. Dichos aprendizajes, permite cambios en la forma de pensar, de sentir, de percibir las cosas, producto de los cambios que se producen en el SN. Por lo tanto, los aprendizajes nos permitirán adaptarnos al entornos, responder a los cambios y responder a las acciones que dichos cambios producen. (Patricia Duce)

2.4. Conceptos de Entornos Virtuales de Aprendizaje

“Un Entorno virtual de aprendizaje (EVA) o *Virtual Learning Environment* (VLE) es un espacio educativo alojado en la web, conformado por un conjunto de herramientas informáticas o sistema de software que posibilitan la interacción didáctica” . (Salinas 2011).

En Wikipedia, según Colombia Digital (2015) los EVA "se consideran una tecnología para crear y desarrollar cursos o modelos de formación didácticos en la web". El acceso es restringido, solamente para usuarios con roles de docentes y alumnos.

XarxaTIC, Indica que “un entorno virtual de aprendizaje (EVA) es un espacio con accesos restringidos, concebido y diseñado para que las personas que acceden a él desarrollen procesos de incorporación de habilidades y saberes, mediante sistemas telemáticos”.

Salinas, M. (s.a.), nos dice: “un entorno virtual de aprendizaje es un espacio educativo alojado en la web, conformado por un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica”.

2.5. Características del Entorno Virtual de Aprendizaje

Salinas, M. (s.a.), precisa cuatro características fundamentales:

- Es un espacio no físico creado y constituido por tecnologías digitales.
- Está alojado en la red y se puede accederse a sus archivos remotamente desde cualquier dispositivo con conexión a internet.
- Las herramientas que conforman la plataforma sirven de apoyo para las actividades formativas de docentes y alumnos.
- No existe una interacción didáctica presencial, sino a través de tecnologías digitales. Ya que se puede desarrollar las actividades didácticas sin necesidad de que los docentes y alumnos coincida en un mismo espacio o tiempo.

2.6. Dimensiones de los entornos virtuales de aprendizaje

Chavez, L. (2016), indica lo siguiente: “la definición de estos entornos indica que presentan una dimensión tecnológica y una dimensión educativa, las cuales se interrelacionan y potencian entre sí”.

2.6.1. La dimensión tecnológica, está constituida por las aplicaciones informáticas que permite la construcción del entorno virtual de aprendizaje. Las diferentes herramientas con las que cuenta el entorno virtual de aprendizaje servirán de soporte para el desarrollo de las propuestas educativas. Se puede realizar cuatro acciones básicas generales en los diferentes entornos virtuales de aprendizaje:

- Publicación de materiales y registro de actividades,
- Interacción y comunicación entre los miembros,
- Aprendizaje y trabajo cooperativo y
- Organización para la distribución de las asignaturas

2.6.2. La dimensión pedagógica de un EVA, esta dimensión está referida específicamente a la acción dual de enseñar y aprender; es decir, el docente interviene como orientador para generar el aprendizaje de los estudiantes.

Asimismo, esta dimensión vincula la participación de los estudiantes, que deben ser los protagonistas en la acción de buscar aprendizajes significativos, utilizando elementos pedagógicos de carácter virtual, tales como: la computadora, programas, internet, etc. que definitivamente llevarán a lograr mejor aprendizaje.

En este proceso de enseñar aprender, encontramos la actividad que desarrollan tanto el docente como el estudiante, demostrándose que existe la relación humana de carácter social y educativo.

2.7. Sistema de gestión de aprendizaje

Es un aplicativo instalado en un servidor web que se utiliza para administrar, distribuir y auditar las actividades de formación en línea de una institución.

Sus principales funciones son: gestión de usuarios, recursos (materiales y actividades), administración del acceso, control y seguimiento del proceso de aprendizaje, realización de evaluaciones, generación de informes, gestión servicios de comunicación como foros de discusión, videoconferencias, entre otros.

Entre las principales plataformas educativas tenemos:

Sistemas propietarios

- SuccessFactors LMS

- Aulapp
- Blackboard
- Catedr@
- Desire2Learn
- eCollege
- Fronter
- WebClass
- learningCloud
- Litmos
- Paradiso LMS
- Saba Learning
- WebCT
- Sensei LMS
- Wormhole Live Learning Platform12

Sistemas libres

- ATutor
- Chamilo
- Claroline
- Dokeos
- ILIAS
- Moodle
- Proyecto Sakai
- SWAD
- Teeach

2.8. Herramientas para el uso del Entorno Virtual de Aprendizaje

Vázquez, A. (s.a.), considera una serie de herramientas consistente en módulos:

2.8.1. Módulo de Tareas

- Se configura las fechas de entrega final como así también la máxima calificación.
- El módulo acepta cualquier formato de archivo que puedan ser subido por los estudiantes.
- Además de las calificaciones, también se pueda agregar comentarios a las tareas entregadas.
- Los estudiantes son notificados en el momento en que el docente hace las calificaciones.
- El docente puede ampliar los plazos de entrega para su particular revisión

2.8.2. Módulo de Chat

- A través de este módulo se puede enviar y recibir mensajes de texto entre docentes y alumnos.
- En cada ventana del Chat, se puede visualizar las fotos de los usuarios
- Puede enviarse imágenes, direcciones url, etc.
- Todas las sesiones quedan registradas.

2.8.3. Módulo de Consulta

- Este módulo permite al profesor hacer una pregunta especificando las respuestas posibles.

- Estos resultados de la elección pueden ser publicados después que los estudiantes hayan respondido, después de cierta fecha, o no publicarse.
- Pueden ser publicados con los nombres de los estudiantes o de forma anónima.

2.8.4. Módulo Foro

- Existen diversos tipo de foros, entre las cuales tenemos: exclusivos para los profesores, de noticias del curso y abiertos a todos.
- Los mensajes del docente son identificados por llevar la fotografía (imagen) del docente.
- Las conversaciones se encuentran relacionadas, ya sea por rama o mensajes antiguos
- El profesor obliga la inscripción de todos los alumnos al foro o da oportunidad de inscribirse en el foro que desee donde se le notificará por su correo electrónico
- El profesor solo puede crear un foro dedicado al anuncio de un trabajo o una actividad sin la necesidad que el estudiante interactúe,
- El profesor administra los foros y tiene acceso a ellos sin limitaciones.
- Se puede subir imágenes a los foros
- El docente puede poner rango de fechas de respuesta en los foros y estas pueden ser calificadas

2.8.5. Módulo Cuestionario

- Los docentes elaboran una lista de preguntas que podrán ser reutilizadas en diferentes cuestionarios.
- Estas preguntas pueden ser acumuladas en categorías de fácil acceso.
- Los cuestionarios se califican de forma automática.
- Se configura un límite de tiempo para responder los cuestionarios.
- El docente determina la cantidad de oportunidades disponible para resolver los cuestionarios, mostrándose las respuestas correctas e incorrectas y los comentarios.
- Preguntas y las respuestas son de orden aleatorio.
- Pueden crearse preguntas de respuesta corta, tipo verdadero/falso, emparejamiento, aleatorias, numéricas, respuesta incrustada, textos descriptivos y gráficos.

2.8.6. Módulo Recurso

- Compatible con contenido de formato digital, Word, Excel, power point, flash, video, audio, etc.
- Se pueden insertar enlaces externos de webs.

2.8.7. Módulo Encuesta

- Compatible con servicio de encuestas externas (COLLES, ATTLS).
- Los resultados de las encuestas son de libre acceso y de diversos formatos como son gráficos, hoja de cálculo y archivo de texto.

- Es obligatorio responder todas las preguntas de las encuestas.
- Los estudiantes tienen los resultados disponibles.

2.8.8. Módulo Taller

- Permite recopilar, revisar y evaluar por pares del trabajo de los estudiantes
- Acepta un extenso rango de escalas de calificación posibles.
- El docente provee de documentos a los estudiantes para una práctica de evaluación.
- Es modificable y tiene muchas opciones.

2.9. Proceso de enseñanza-aprendizaje en un entorno virtual

Para diseñar y planificar una formación en línea, necesitamos los siguientes:

- Establecer los objetivos de aprendizaje y las competencias
- Seleccionar los contenidos a impartir en la formación
- Conocer las condiciones de agrupación de estudiantes y su temporalidad
- Conocer a los estudiantes y su nivel de conocimientos
- Conocer los recursos con se cuenta, para llevar a cabo el proceso de enseñanza
- Comunicar el proceso de evaluación hacia los estudiantes
- Manipular perfectamente las herramientas del entorno virtual

Los objetivos y competencias servirán de guía al docente en la acción formativa.

Emplear estrategias y actividades para el trabajo grupal e interacción entre los estudiantes para la obtención de un mejor aprendizaje.

Para el diseño de las asignaturas de debe tener siempre en cuenta las preguntas:
¿Que se debe aprender y cómo?

En el entorno virtual, docentes y estudiantes interactúan y comunican. El docente plantea propuestas didácticas para facilitar el aprendizaje y llevar a cabo las actividades del proceso enseñanza-aprendizaje.

Podemos apoyarnos de un diario docente para las acciones que vamos a realizar en el proceso de aprendizaje.

El docente debe de manejar un cronograma del curso donde se detallará las actividades, tareas durante todo el proceso formativo.

El docente debe seleccionar los recursos y materiales para el aprendizaje de los estudiantes.

2.10. Rol del Docente en los Entornos Virtuales de Aprendizaje

Salinas, M. (s.a.), nos dice, “un modelo de enseñanza-aprendizaje centrado en el aprendizaje del estudiante, el docente facilita el aprendizaje y el estudiante aprende, de modo que puedan alcanzar los objetivos. El rol tradicional de transmisor de información, se convierte en creador de aprendizaje”

Analizando el concepto que antecede, diré que la acción del docente es básica para generar experiencias de aprendizaje en los estudiantes, toda vez que se ponga en práctica la relación entre ambos sujetos de la educación, demostrándose de esta manera, no existe enseñanza - aprendizaje si falta uno de ellos. Por esa razón el autor que menciona el concepto, indica la dualidad inseparable para generar aprendizaje.

En este diseño habrá que prestar especial atención a algunos aspectos, tales como:

- Se busca la debida participación, interacción y colaboración activa, para generar conocimientos
- El profesor se convierte en un guía u orientador del aprendizaje, durante el desarrollo de la acción educativa, es decir en una clase virtual la acción del docente es fundamental para propiciar el aprendizaje.
- El docente deberá actuar como animador y moderador en el grupo que trabaja, a través de la planificación sistemática y motivadora.
- Ser gestor de un clima favorable en el grupo, propiciando de una participación activa entre los estudiantes.
- Buscar que todos los estudiantes participen en el proceso de la acción educativa; es decir, ningún estudiante deberá quedarse sin participar en la clase virtual, ya que es una clase netamente activa y demostrativa.

Más allá de estos aspectos que tienen que ver con cuestiones didácticas, es muy probable que el docente también tenga que asumir el rol de asesor o soporte técnico y responder a consultas o dudas de los alumnos sobre el funcionamiento de la aplicación informática de la cual se trate.

2.11. Los Entornos Virtuales de Aprendizaje en la Provincia de Yungay

Dentro del contexto de la provincia de Yungay, los entornos virtuales de aprendizaje, tienen que esperar, todavía por mucho tiempo, porque su uso es muy incipiente, escasas instituciones educativas le dan utilidad, porque no tienen los elementos necesarios.

Se tiene que universalizar el internet en todas las instituciones educativas, implementar la instalación física o los centros de cómputo, capacitar a los docentes, etc. Esto implica el compromiso de las autoridades educativas en todos los niveles y hacer una realidad contundente con el uso masivo de los entornos virtuales de aprendizaje en nuestra provincia.

En el Instituto Superior De Educación Público "Ignacio Amadeo Ramos Olivera" de Yungay, cuenta con un centro de cómputo equipado con veinte computadoras, un televisor y un proyector multimedia. Adicional a ello, hay tres aulas virtuales que cuentan con televisor, proyector multimedia y equipo de cómputo para el desarrollo de las clases. En cuanto al uso de los entornos virtuales de aprendizaje, se utilizó por un breve periodo la plataforma Moodle, el cual, en la actualidad ya no se usa por la falta de interés e iniciativa de la alta dirección. La carrera profesional de educación inicial cuenta con un blog donde comparte experiencias, conocimientos, técnicas de enseñanza entre los estudiantes y la comunidad educativa.

CAPÍTULO III

CONCLUSIONES

1. Los estudiantes con apoyo del docente identifican los softwares que más se utilizan para la creación de los entornos virtuales de aprendizaje.
2. Las herramientas que se utilizan en los entornos virtuales han sido caracterizadas por los estudiantes del pedagógico de Yungay.
3. El proceso de enseñanza aprendizaje en el entorno virtual, es descrita por los estudiantes según su importancia en la acción pedagógica.
4. El rol del docente en el entorno virtual, es básico, porque actúa como guía, orientador, motivador y participativo, para generar el mejoramiento de enseñanza-aprendizaje.

CAPITULO IV

RECOMENDACIONES

1. El Instituto Superior Pedagógico de Yungay, debe implementar con mayor número de software para la creación de los entornos virtuales de aprendizaje.
2. El Instituto Superior Pedagógico de Yungay, debe desarrollar actividades de aprendizaje utilizando herramientas de entornos virtuales.
3. Las autoridades educativas del Instituto, deben masificar el proceso de enseñanza aprendizaje, utilizando los entornos virtuales.
4. El Instituto Superior Pedagógico de Yungay, debe promover la capacitación de los docentes para un trabajo efectivo en el entorno virtual.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Wikipedia (2016). *Entorno Virtual de Aprendizaje*. Recuperado el 12 de mayo de 2016 de https://es.wikipedia.org/wiki/Entorno_Virtual_de_Aprendizaje

Boris Montesino Espitia (2009) *Las ventajas y desventajas de incluir las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en los procesos educativos tradicionales*. Recuperado el 12 de mayo de 2016 de <http://coordinacionava.blogspot.pe/2009/04/las-ventajas-y-desventajas-de-incluir.html>

Fernández, Anderson (s.a.) *Entornos virtuales de aprendizaje: ¿aprendemos o expiramos?* Recuperado el 12 de mayo de 2016. <http://www.monografias.com/trabajos93/entornos-virtuales-aprendizaje-a-aprendemos-o-expiramos/entornos-virtuales-aprendizaje-a-aprendemos-o-expiramos.shtml#ixzz4BOBjUsHb>

Vázquez, A. (s.a.). *El entorno virtual: una vía estratégica para la interacción de las diferentes asignaturas*. Recuperado el 12 de mayo de 2016 de <http://www.monografias.com/trabajos98/entorno-virtual-via-estrategica/entorno-virtual-via-estrategica.shtml#desarrolla>

Mestre, U.; Fonseca, J.; y Valdés, P. (2007) *Entornos virtuales de enseñanza – aprendizaje*. Recuperado el 25 de mayo de 2016 de <http://libros.metabiblioteca.org/bitstream/001/251/8/978-959-16-0637-2.pdf>

XarxaTIC (s.a.). *Entornos virtuales de aprendizaje (EVAs)*. Recuperado el 25 de mayo de 2016 de <http://www.xarxatic.com/herramientas-2-0/entornos-virtuales-de-aprendizaje-evas/>

Salinas, M. (s.a.). *Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente*. Recuperado el 25 de mayo de 2016 de http://www.uca.edu.ar/uca/common/grupo82/files/educacion-EVA-en-la-escuela_web-Depto.pdf

Bembibre, V. (2009). *Definición de Entorno*. Recuperado el 3 de febrero de 2009 de <https://www.definicionabc.com/tecnologia/entorno.php>

MASTER MAGAZINE (s.a.). *Definición de Virtual*. Recuperado el 30 de mayo de 2016 de <http://www.mastermagazine.info/termino/7140.php>

- psicoPedagogía.com (s.a.). *Definición de aprendizaje*. Recuperado el 30 de mayo de 2016 de <http://www.psicopedagogia.com/definicion/aprendizaje>
- Chavez, L. (2016). Entorno Virtual de Enseñanza EVA. Recuperado el 30 de mayo de 2016 de <http://www.slideshare.net/LuisaChavez3/entorno-virtual-de-enseanza-eva>
- Pedraza, M. (s.a.). *Los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje*. Recuperado el 02 de junio de 2016 de <http://www.monografias.com/trabajos14/entomosvirt/entomosvirt.shtml#TERMI#ixzz4BOI3jkAy>
- Krüger, K. (2006). *El Concepto de Sociedad del Conocimiento*. Recuperado el 02 de junio de 2016 de <http://www.ub.edu/geocrit/b3w-683.htm>
- Colección Educ.ar (s.a.). *Sociedad del conocimiento*. Recuperado el 02 de junio de 2016 de http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD26/datos/sociedad_conocimiento.html
- Wikipedia (2016). *Sociedad del conocimiento*. Recuperado el 02 de junio de 2016 de https://es.wikipedia.org/wiki/Sociedad_del_conocimiento
- Vintimilla, E. (2015), *Entornos virtuales de aprendizaje para la formación continua de los estudiantes de educación básica superior y bachillerato de la unidad educativa fiscomisional mensajeros de la paz: implementación y evaluación de la plataforma*. Recuperado de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/21673/1/tesis.pdf>
- Meléndez, C. (2013), *Plataformas virtuales como recurso para la enseñanza en la universidad: análisis, evaluación y propuesta de integración de moodle con herramientas de la web 2.0*. Recuperado de <http://eprints.ucm.es/20466/1/T34367.pdf>
- Alayo, J. (2015), *El entorno virtual de aprendizaje en el desarrollo de la capacidad de resolución de problemas de Física de estudiantes del tercer grado de secundaria de una institución educativa particular de Lima Metropolitana*. Recuperado de http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/6590/ALAYO_BERRIOS_JOSE_ENTORNO.pdf?sequence=1

Aguilar, M. (2014), *Influencia de las aulas virtuales en el aprendizaje por competencias de los estudiantes del curso de internado estomatológico de la facultad de odontología de la universidad de San Martín de Porres*. Recuperado de http://www.repositorioacademico.usmp.edu.pe/bitstream/usmp/1069/1/aguiar_vm.pdf

Silva, J., (2011), *Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA)*, Barcelona, España: Editorial UOC.

Wikipedia (2017). *Sistema de gestión de aprendizaje*. Recuperado el 20 de diciembre de 2017 de https://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_de_gesti%C3%B3n_de_aprendizaje

Bautista, Borges, Flores (2006). *Didáctica universitaria en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje*, Madrid, España: Narcea S.A. Ediciones