

UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA

**Facultad de Educación, Ciencias de La
Comunicación y Humanidades**

Estrategia de Aulas Virtuales para el Aprendizaje
Significativo de Microsoft Word XP de los Estudiantes del
CEOGNE Minerva de la Ciudad de Tacna.

TESIS Presentado Por:

Bachiller Piero Javier CHÁVEZ ORMEÑO

Para optar el Título Profesional de Licenciado
en Educación Técnica en la Especialidad de
Computación e Informática

TACNA – PERÚ
2005

DEDICATORIA

A Dios por darme valor y ayudarme a vencer las dificultades para seguir adelante.

A mi querida esposa y a mi hija por su invaluable apoyo y comprensión en la culminación del presente trabajo.

A mis queridos padres y hermanos quienes me apoyaron en todo momento.

Piero

INDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DETERMINACIÓN DEL PROBLEMA.....	17
1.2. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO	19
1.3. OBJETIVOS	21
1.3.1. Objetivo General	21
1.3.2. Objetivo Específicos	21
1.4. DEFINICIONES OPERACIONALES	22
1.4.1. Estrategia.....	22
1.4.2. Aula Virtual.....	22
1.4.3. Aprendizaje:	22
1.4.4. Estrategia de Aprendizaje	23

1.4.5. Enseñanza Virtual	23
1.4.6. Ceogne	23
1.4.7. Ceogne Minerva	23
1.4.8. Microsoft	23
1.4.9. Word XP	24
1.4.10. Redes	24
1.4.11. TIC	24
1.4.12. Internet	24
1.4.13. Correo Electrónico	25

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. AULAS VIRTUALES	26
2.1.1. Virtualidad	26
2.1.2. Educación Virtual.....	27
2.1.3. Aula Virtual.....	28
2.1.4. Elementos del Aula Virtual.....	30
2.1.5. Organización del Aula Virtual	33
2.1.6. Estrategias Metodológicas Aplicada en el Aula Virtual	36
2.1.6.1.Método Sincrónico	37

2.1.6.2.Método Asincrónico.....	37
2.1.6.3.Polarizando Ambos Métodos (Asincrónico y Sincrónico).....	38
2.1.7. Rol del Docente en el Aula Virtual	39
2.1.8. Evaluación en el Aula Virtual	40
2.1.9. Ventajas y Desventajas del Aprendizaje en el Aula Virtual	41
2.2. APRENDIZAJE DEL WORDXP	45
2.2.1. Aprendizaje Significativo.....	45
2.2.2. Tipos de Aprendizaje	46
2.2.3. Aprendizaje y Rendimiento	47
2.2.3.1. Factores que Influyen en el Rendimiento Escolar.....	48
2.2.4. Aprendizajes en Computación	50
a. La Computadora.....	50
b. La Enseñanza a través de la Computadora.....	50
c. Aprendizaje con la Computadora.....	51
d. Computación Instruccional	52
e. La computación en la Institución Educativa	53
2.2.5. Procesadores de Textos	54
2.2.6. Microsoft Office.....	55
2.2.6.1.Access	55
2.2.6.2.Power Point	55
2.2.6.3.Excel.....	55
2.2.6.4.Word.....	56
2.2.7. Microsoft Word XP.....	56

2.2.7.1. Definición.....	56
2.2.7.2. Requerimientos	57
2.2.8. Importancia del Aprendizaje Microsoft WordXP	57

CAPÍTULO III

MARCO OPERACIONAL

3.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	59
3.2. ENUNCIACIÓN DE LA HIPÓTESIS	60
3.2.1. Hipótesis General.....	60
3.2.2. Hipótesis Específicas	60
3.3. IDENTIFICACIÓN DE VARIABLES.....	61
3.4. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	62
3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	62
3.5.1. Población.....	62
3.5.2. Muestra.....	62
3.6. PROCEDIMIENTOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	63

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO	64
4.2. DISEÑO Y PRESENTACIÓN DE LA INFORMACIÓN	66
4.3. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	103
4.3.1. Verificación de la Hipótesis Específica A	103
4.3.2. Verificación de la Hipótesis Específica B.....	104
4.3.3. Verificación de la Hipótesis Específica C.....	105
4.3.4. Verificación de la Hipótesis General	105

CONCLUSIONES

SUGERENCIAS

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

INDICE DE CUADROS

CUADRO N° 01

RESULTADOS OBTENIDOS DE LA APLICACIÓN DE LA PRUEBA DE ENTRADA DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y DE CONTROL.....	67
ANALISIS E INTERPRETACIÓN DEL CUADRO N° 01	69

CUADRO N° 02

RESULTADOS OBTENIDOS DE LA APLICACIÓN DE LA PRUEBA DE SALIDA AL GRUPO EXPERIMENTAL Y DE CONTROL	70
ANALISIS E INTERPRETACIÓN DEL CUADRO N° 02	72

CUADRO N° 03

RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA AL GRUPO EXPERIMENTAL Y DE CONTROL.....	73
ANALISIS E INTERPRETACIÓN DEL CUADRO N° 03	75

CUADRO N° 04

RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DEL AULA VIRTUAL	76
ANALISIS E INTERPRETACIÓN DEL CUADRO N° 04	78

CUADRO N° 05

RESULTADOS DE LA PRUEBA DE PROCESO AL GRUPO

EXPERIMENTAL 79

ANALISIS E INTERPRETACIÓN DEL CUADRO N° 05 81

CUADRO N° 06

TE PARECE QUE ESTA ESTRATEGIA FUE ÚTIL PARA FACILITAR TU

APRENDIZAJE DE WORDXP 82

CUADRO N° 07

TE PARECE ÚTIL QUE TUS TRABAJOS SEAN SUBIDOS AL AULA

VIRTUAL 84

CUADRO N° 08

ES ÚTIL QUE LAS CLASES SEAN SIEMPRE CON VIDEOS VIRTUALES. 86

ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS CUADROS N° 06, 07 Y 08..... 88

CUADRO N° 09

TE RESULTA INTERESANTE APRENDER MEDIANTE LA ESTRATEGIA

DE AULA VIRTUAL..... 89

CUADRO N° 10

TE PARECIÓ INTERESANTE APLICAR LA ESTRATEGIA DE AULAS
VIRTUALES EN TU CLASE 91

CUADRO N° 11

CÓMO TE HAN PARECIDO LOS VIDEOS DE LAS SESIONES DE
APRENDIZAJE 93
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS CUADROS N° 09, 10 Y 11..... 95

CUADRO N° 12

TE RESULTÓ FÁCIL UTILIZAR LA ESTRATEGIA DE AULA VIRTUAL
PARA APRENDER WORD XP..... 96

CUADRO N° 13

ES FÁCIL ENTRAR AL AULA VIRTUAL 98

CUADRO N° 14

ES FÁCIL SUBIR UN ARCHIVO AL AULA VIRTUAL..... 100
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS CUADROS N° 12, 13 Y 14..... 102

INDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO N° 01

RESULTADOS OBTENIDOS DE LA APLICACIÓN DE LA PRUEBA DE
ENTRADA DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y DE CONTROL..... 68

GRÁFICO N° 02

RESULTADOS OBTENIDOS DE LA APLICACIÓN DE LA PRUEBA DE
SALIDA AL GRUPO EXPERIMENTAL Y DE CONTROL 71

GRÁFICO N° 03

RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA AL GRUPO
EXPERIMENTAL Y DE CONTROL..... 74

GRÁFICO N° 04

RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DEL AULA VIRTUAL 77

GRÁFICO N° 05

RESULTADOS DE LA PRUEBA DE PROCESO AL GRUPO
EXPERIMENTAL 80

GRÁFICO N° 06

TE PARECE QUE ESTA ESTRATEGIA FUE ÚTIL PARA FACILITAR TU
APRENDIZAJE DE WORDXP 83

GRÁFICO N° 07

TE PARECE ÚTIL QUE TUS TRABAJOS SEAN SUBIDOS AL AULA
VIRTUAL 85

GRÁFICO N° 08

ES ÚTIL QUE LAS CLASES SEAN SIEMPRE CON VIDEOS VIRTUALES. 87

GRÁFICO N° 09

TE RESULTA INTERESANTE APRENDER MEDIANTE LA ESTRATEGIA
DE AULA VIRTUAL..... 90

GRÁFICO N° 10

TE PARECIÓ INTERESANTE APLICAR LA ESTRATEGIA DE AULAS
VIRTUALES EN TU CLASE 92

GRÁFICO N° 11

CÓMO TE HAN PARECIDO LOS VIDEOS DE LAS SESIONES DE
APRENDIZAJE 94

GRÁFICO N° 12

TE RESULTÓ FÁCIL UTILIZAR LA ESTRATEGIA DE AULA VIRTUAL
PARA APRENDER WORD XP..... 97

GRÁFICO N° 13

ES FÁCIL ENTRAR AL AULA VIRTUAL 99

GRÁFICO N° 14

ES FÁCIL SUBIR UN ARCHIVO AL AULA VIRTUAL..... 101

INTRODUCCIÓN

El avance vertiginoso de la tecnología e informática, pone de manifiesto la necesidad de que tanto docentes como estudiantes, deben tener conocimientos básicos de las principales herramientas mas utilizadas de la informática, para permitir tener éxito en la tarea educativa, ya sea de enseñanza como de aprendizaje.

Sin embargo el conocimiento de los diferentes programas no es suficiente, debe también existir un espacio adecuado, un escenario educativo diferente, debidamente implementado, que posibilite que la práctica educativa conlleve al logro de aprendizajes significativos, lo cual coadyuvará a que el alumno o alumna pueda enfrentar los retos del futuro con éxito.

En este sentido que realizamos el presente trabajo de investigación titulado: **Estrategia de Aulas Virtuales para el Aprendizaje Significativo de Microsoft Word XP de los estudiantes del Ceogne Minerva de la Ciudad de Tacna**, cuya importancia educativa resulta de gran trascendencia, ya que tiene por objetivo aplicar un estrategia conducente a experimentar los ambientes de Aprendizaje Computarizado en el logro de los Aprendizajes Significativos.

El trabajo está organizado y sistematizado en 4 capítulos:

EL PRIMER Capítulo se presenta la información que sirvió de base para sustentar la formulación del problema, su justificación e importancia, así como la determinación de los objetivos de la investigación.

EL SEGUNDO Capítulo se desarrolla la fundamentación del trabajo de investigación, que es el Marco Teórico Conceptual, donde se vierten algunos aportes interpretativos que permitan un mejor entendimiento del problema como objeto de estudio.

EL TERCER Capítulo, está referido a la operativización del problema, que trata el sistema de hipótesis y variables, el tratamiento técnico del problema y las técnicas e instrumentos empleados para la recolección de la información y su respectivo procesamiento.

EL CUARTO Capítulo donde se presenta la descripción del trabajo de campo y los resultados con el respectivo análisis e interpretación de datos para finalmente concluir con la verificación de las hipótesis y sacar las conclusiones y sugerencias.

Además, exponemos las conclusiones y sugerencias, producto del análisis de los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación. Esperamos que sea de utilidad para los futuros docentes y estudiantes de educación de manera que

se pueda mejorar la calidad de la enseñanza. Finalmente incluimos la bibliografía consultada y anexos.

Y para concluir presentamos este informe, donde se destaca el logro de objetivos, por ello agradecemos sinceramente a los docentes y estudiantes del Ceogne Minerva, por su apoyo y facilidades otorgadas para la ejecución de esta experiencia pedagógica, la cual redundará en beneficios de ellos mismos y por ende, de la propia Institución Educativa.

EL AUTOR

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DETERMINACIÓN DEL PROBLEMA

La computación y la informática hoy en día, se han convertido en una herramienta fundamental para el ser humano permitiéndole muchos recursos para desarrollar un trabajo o buscar información, como son las enciclopedias de CDROM o vía Internet que es un adelanto de la comunicación en tiempo real.

La sociedad, por tanto, se encuentra ante un cambio en los procesos de aprendizaje que los más jóvenes viven como parte de su formación inicial básica y los más adultos viven, a menudo, como un problema personal de adaptación aun mundo cambiante, ya que en el siglo pasado la gente que no sabia leer y escribir era analfabeta, pero en el siglo XXI la persona que no sabe computación e informática también será considerada como analfabeta en los avances de la tecnología.

Ahora, con la experiencia en varias instituciones educativas especializadas en la enseñanza de computación, se ha observado que el nivel de aprendizaje no es tan eficaz en la mayoría de los estudiantes, ya que los docentes utilizan instrumentos que no logran la motivación del estudiante hacia un aprendizaje eficaz del manejo de la computadora.

Por este motivo, se ha propuesto llevar a cabo una investigación que permita validar una nueva estrategia de Aula Virtual, que consta en utilizar la tecnología del Internet donde se genera un espacio virtual adecuado para interrelacionar al docente y sus estudiantes en salas de Chat, biblioteca, publicación de evaluaciones, encuestas, archivos y buzón de mensajería virtual, así como también el correo electrónico. Con todas estas herramientas se puede lograr el aprendizaje efectivo de Microsoft WordXP utilizando la estrategia de Aulas Virtuales en el **facilitar el aprendizaje significativo y lograr el mejor nivel de rendimiento académico de los estudiantes del** Ceogne Minerva de la ciudad de Tacna.

El Aula Virtual nace a manera que las personas que estudian Microsoft WordXP no tienen un dominio de las herramientas, y necesitan un instrumento de apoyo para recordar los aprendizajes como un video interactivo para seguir la secuencia del uso de las herramientas, siendo las siguientes causas:

- Las que las prácticas dirigidas no motivan el aprendizaje de los estudiantes.
- El manejo de los controles de Microsoft Word son variados y tienen muchas secuencias para su configuración y las prácticas dirigidas no contemplan todas las secuencias.
- Las instituciones educativas no cuentan con recursos multimedia en el aula para la sesión de aprendizaje, ya que son demasiado caras.
- Los docentes que usan los medios multimedia para una sesión de aprendizaje, solo captan la mitad de estudiantes por circunstancias que algo los distrae.

Frente a esta realidad se plantea la siguiente interrogante: ¿La estrategia de Aulas Virtuales es válida para el aprendizaje significativo de Microsoft WordXP de los estudiantes del Colegio Minerva de la ciudad de Tacna?

1.2. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

La tecnología de Aula Virtual en nuestro contexto social no se aplica, por factores de que los colegios y/o instituciones educativas especializadas no cuentan con recursos económicos ni servidores configurados para llevar una tecnología virtual y aplicarla en la educación. En estos momentos, esta tecnología ha dado buenos resultados

en otros lugares del país y del mundo, es por eso que requiere ser contextualizada a nuestra realidad para comprobar su eficacia.

Por otra parte existen recursos en el Internet al alcance de los docentes y estudiantes que deben ser aprovechadas al máximo, y hasta ahora no se ha empleado con fines netamente pedagógicos, especialmente cuando se trata de aplicar la tecnología, haciendo uso de medios de última generación, para conseguir mejores aprendizajes.

Esta investigación tiene como finalidad la incorporación de las Aulas Virtuales para mejorar el aprendizaje de Microsoft WordXP, cuyos resultados podrán ser usados por los docentes de cómputo para mejorar el aprendizaje, así como también se le dará importancia educativa a los medios informáticos como la Computadora e Internet lo que permitirá al alumno identificar de forma individual sus dificultades y así mismo apropiarse autónomamente del conocimiento a su propio ritmo; de tal manera que el estudiante estará motivado por aprender ya que la información será presentada a través de la computadora cuyo manejo está aprendiendo.

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. Objetivo General

Aplicar la estrategia de Aulas Virtuales para el aprendizaje significativo de Microsoft WordXP de los estudiantes del Ceogne Minerva de la ciudad de Tacna.

1.3.2. Objetivo Específicos

- a) Evaluar al grupo experimental y al grupo de control antes de la aplicación de la estrategia de Aulas Virtuales para el aprendizaje significativo de Microsoft WordXP de los estudiantes del Ceogne Minerva de la ciudad de Tacna.
- b) Evaluar al grupo experimental y al grupo de control después de la aplicación de la estrategia de Aulas Virtuales para el aprendizaje significativo de Microsoft WordXP de los estudiantes del Ceogne Minerva de la ciudad de Tacna.
- c) Determinar el grado de aceptación de los estudiantes del Ceogne Minerva a la aplicación de la estrategia de Aulas

Virtuales para el aprendizaje significativo de Microsoft WordXP.

1.4. DEFINICIONES OPERACIONALES

1.4.1. Estrategia

Es un conjunto de eventos, procesos, recursos o instrumentos y tácticas que debidamente ordenados y articulados permiten a los educandos encontrar significado en las tareas que realizan, mejorar sus capacidades y alcanzar determinadas competencias.

1.4.2. Aula Virtual

Es la aplicación de un sistema y modalidad educativa que surge de la necesidad propia de la educación y tecnología educativa

1.4.3. Aprendizaje:

Proceso mediante el cual un sujeto o un grupo de sujetos construyen o adquieren nuevas capacidades y conocimientos que les permitan modificar positivamente sus actuaciones dentro del contexto social.

1.4.4. Estrategia de Aprendizaje

Modo o procedimiento para realizar o cambiar aspectos diferentes de la acción educativa, de tal manera que su interacción propicia en los estudiantes experiencias de aprendizaje complejas, variadas con un mínimo de esfuerzo y tiempo.

1.4.5. Enseñanza Virtual

Una serie de actos que realiza el docente con el propósito de crear condiciones que le den a los estudiantes la posibilidad de aprender; es decir, de vivir experiencias que le permita adquirir nuevas conductas o modificar las existentes”

1.4.6. Ceogne

Centro ocupacional de gestión no estatal

1.4.7. Ceogne Minerva

Institución Educativa de adiestramiento en computación e Informática.

1.4.8. Microsoft

Empresa encargada de la elaboración de sistemas operativos y software de aplicación.

1.4.9. Word XP

Software de aplicación cuya principal característica es procesar información de tipo Texto. WordXP es la última versión encontrada hasta la fecha que funciona en la plataforma de Windows, corre en las distintas plataformas de sistemas operativos de Win98, Win2000 y WinXP.

1.4.10. Redes

Conexión de dos o más computadoras por medio de una tarjeta de red que comparten información y/o mantienen una comunicación entre ellas.

1.4.11. TIC

Tecnologías de la Información y Comunicación. Son un conjunto de medios y herramientas como el satélite, la computadora, internet, los celulares, los catálogos digitales de bibliotecas, las calculadoras, los software, etcétera.

1.4.12. Internet

La red Internet es el resultado de comunicar varias redes de computadoras. Usando una computadora ya sea en la escuela, casa o trabajo, es posible acceder a cientos de miles de computadoras alrededor de todo el mundo. Con el programa adecuado que

contiene Internet se pueden transferir archivos, conectarse en forma remota a una computadora en la que se encuentra a miles de kilómetros de distancia y usar el correo electrónico (e-mail) para mandar y recibir mensajes.

1.4.13. Correo Electrónico

Es un medio de comunicación entre dos o más computadoras simultáneamente conectadas a Internet donde se envía información, imágenes y/o archivos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. AULAS VIRTUALES

2.1.1. Virtualidad

Se entiende por virtualidad al proceso residido en la imaginación plasmándolo con la tecnología que nos brinda la posibilidad de, incluso visionarlo con nuestros propios ojos, reconstruir la imaginación de hacer realidad visual nuestras ideas.

Según Miguel Banet¹, afirma que:

Los espacios virtuales no son una representación de la realidad, sino, la inmersión en una realidad sintética. Un espacio

¹ Banet, Miguel, Paradojas en los entornos virtuales, Pág. 40

que se construye al ser recorrido. La realidad virtual es desmedida. En ella las proporciones no son el orden en sí, sino un orden entre otros.

La imagen virtual admite el punto de vista, pero no como referencia estable y fiable. La imagen sintética transforma el espacio visible y destruye **aparentemente** el primado cultural del concepto de perspectiva del renacimiento.

También afirma Willman Acosta² que lo virtual es:

“Es un instrumento ideal para el aprendizaje de la recuperación, un laboratorio de experimentación ontológica. Así como los jardines japoneses nos hacen experimentar cierta idea del macrocosmos a través de su organización microcósmica, los jardines de lo virtual son Jardines que "se bifurcan" en los variados espesores de nuestra idea del ser”.

² Acosta, Willman, Diseño de cursos virtuales, Pág. 35

2.1.2. Educación Virtual

Según Alvarez Roger³ afirma que:

La Educación Virtual enmarca la utilización de las nuevas tecnologías, hacia el desarrollo de metodologías alternativas para el aprendizaje de alumnos de poblaciones especiales que están limitadas por su ubicación geográfica, la calidad de docencia y el tiempo disponible.

Se afirma que educación virtual:

La Educación Virtual es “la modalidad educativa que eleva la calidad de la enseñanza aprendizaje... que respecta su flexibilidad o disponibilidad (en cualquier momento, tiempo y espacio). Alcanza su apogeo con la tecnología hasta integrar los tres métodos: asincrónica, sincrónica y autoformación”.⁴

2.1.3. Aula Virtual

Un aula virtual es un espacio en la Web donde se imparten conocimientos mediante una guía auto instructiva, un video digital,

³ Loaiza Alvarez, Roger Facilitación y Capacitación Virtual en América Latina, Pág.73

⁴ Lara, Luis Rodolfo, Análisis de los recursos interactivos en las aulas virtuales, Pág. 82

salas de tele conferencia, entre otros. Para realizar la enseñanza individualizada.

Según Elena Barbera afirma que

Por tanto, entendemos que un Aula Virtual se puede situar dentro de la misma clase y, aunque podría también funcionar de manera autónoma como sucede en la educación superior, puede cubrir una serie de necesidades educativas nada despreciables realizadas de manera que se libere al profesor y al alumno de la coincidencia temporal e incluso espacial. Esta es la gran diferencia entre un Aula Virtual y una presencial junto con las posibilidades educativas que ofrece de flexibilización de los itinerarios personales y el desarrollo de capacidades de tipo exploratorio, procesal y de visualización⁵

También afirma que el Aula Virtual es:

Estamos hablando de la posibilidad de diversificar y adaptar la oferta y la ayuda educativa a diferentes niveles y momentos sin que el profesor tenga que estar presente de una manera dominante y homogénea para todos los alumnos. Por tanto, nos movemos en un

⁵ Barbera, Elena: Hacia el aula virtual: actividades y aprendizaje en la red, Pág. 1

lapso de tiempo y en un espacio en el que el alumno trabaja de manera autónoma pero a la vez necesita un motivo y una guía para realizar sus actividades y darles el sentido educativo que se ha considerado.⁶

2.1.4. Elementos del Aula Virtual

Para Juan AMAYA ZUÑIGA⁷ los principales elementos en un sistemas de educación virtual son equipos, software, medios de Telecomunicaciones y personal técnico y administrativo. En líneas generales se puede identificar como

- a) El servidor central. Con su software (sw) básico operacional.
- b) La plataforma de SW que maneja los cursos y la administración de todos los sistemas educativos que para Internet se denomina IMS (instructional management system). Este SW es el corazón del sistema y funciona en el servidor central.
 - Instrucciones para el estudiante sobre operación del sistema.
 - Descripción y objetivos del curso.
 - Calendario de eventos dentro del desarrollo del curso.

⁶ Badia, Antoni: Revista Iberoamericana de Educación : www.campus-oei.org/revista/

⁷ AMAYA ZUÑIGA, Juan C.: www.angelfire.com/az2/educaciónvirtual/menuprincipal.html

- Programa general del curso, indicando capítulos y temas principales en cada uno de ellos.
- Contenido de cada capítulo, con descripción del objetivo específico, el contenido en detalle, el material de referencia y las preguntas de auto evaluación.
- Módulo para exámenes.
- Módulo sobre herramientas disponibles para la comunicación con el profesor y con los compañeros (foros de discusión, e-mail, chats, carteleras).
- SW y espacio en disco para manejar cada una de las herramientas.
- Una lista de recursos que el estudiante tiene a su disposición para ampliar la información básica que esta en el contenido. Puede ser, por ejemplo, textos impresos de consulta, sitios en la web con información o artículos específicos.
- Módulo para el tutor donde puede apreciar el progreso de cada alumno y llevar el registro estadístico de participación, exámenes y calificaciones.
- Infraestructura de telemática (la red, los computadores y el medio para ingresar a la red) con el fin de que los estudiantes puedan tener acceso remoto a los recursos, así como a los profesores o tutores. También para permitir a

los profesores la dirección de los recursos y a los administradores el manejo del sistema general. Los cursos se podrán tomar desde computadores instalados en el campus o desde los hogares de los estudiantes, estén donde estén, o desde cualquier sitio si disponen de un equipo móvil.

- Opcionalmente, facilidades para grabar videoconferencias, ya sea que se transmitan en vivo o pregrabadas. Esto incluye el salón de grabación, las cámaras y sus operadores y el equipo para transmisión. La recepción puede ser en salones remotos, especialmente adaptados para la videoconferencia, o en los equipos individuales que tenga la capacidad para hacerlo.
- Equipos multimedia para diseñar y desarrollar el material educativo.
- Un sitio para archivar correspondencia y material de los cursos y que sirva también como centro de distribución.
- Personal administrativo del sistema de educación en línea que incluye:
 - ★ El director de educación a distancia, que es el encargado del sistema en general, de la aprobación del "programa educación a distancia" (cursos que ofrece el sistema y condiciones para tomarlos)

- ★ Un director académico, encargado de aprobar cursos y contenidos para el sistema de educación a distancia
- ★ Un director de material educativo, encargado de supervisar y guiar a los diseñadores y a los operadores, los cuales ayudaran a los profesores a adaptar su material educativo para la educación en línea.
- ★ Opcionalmente, operadores de cámaras de videoconferencias

2.1.5. Organización del Aula Virtual

Según Juan AMAYA ZUÑIGA⁸ afirma que:

La organización (institución formativa) debe poner las posibilidades de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación al servicio del estudiante, es decir, al proceso de aprendizaje. La tecnología será un medio, un valor añadido, pero no una finalidad en sí misma. Los entornos virtuales de aprendizaje deben ser el principal espacio de comunicación entre la comunidad virtual que forma la organización o institución de formación. Estos espacios deben permitir la relación de los estudiantes entre ellos, de los estudiantes con los profesores y de

⁸ AMAYA ZUÑIGA, Juan C.: www.angelfire.com/az2/educaciónvirtual/menuprincipal.html

los profesores entre sí, así como de cualquier miembro de la comunidad con la organización y viceversa.

Los entornos virtuales de aprendizaje es el lugar en el que se encuentran las materias de estudio, así como los materiales de aprendizaje. Los estudiantes, los profesores, etc. forman todos parte de la comunidad. Cada materia de formación debe disponer de una serie de posibilidades de trabajo: debates, foros, mensajes electrónicos, actividades, enlaces, etc. Los materiales de aprendizaje, como ya hemos observado, deberán permitir la interacción y la construcción colectiva del conocimiento.

La organización para la educación en la virtualidad necesita de una estructura particular. Al igual que cualquier otra organización educativa, las organizaciones educativas virtuales deben gestionar tanto los procesos que afectan a los estudiantes (gestión académica) como los que afectan a la docencia (gestión docente). Pero la forma de hacerlo será diferente. Además, las organizaciones no presenciales, según cual sea su modelo pedagógico, deberán gestionar también la producción o edición de materiales educativos.

La gestión de las organizaciones educativas virtuales deberá actuar en función de los siguientes parámetros:

No presencialidad. La organización virtual actuara en el ámbito de la asincronía, es decir de la no-coincidencia en el espacio ni en el tiempo. Esto condiciona, sin duda, su modelo organizativo.

Transversalidad. Es importante que exista un nivel de transversalidad en la gestión de cualquier organización virtual. La virtualidad facilita los procesos transversales y los optimiza. Lo que es válido para una materia o curso, para un grupo de personas, puede ser válido también para otros muchos. Tener en cuenta este principio y trabajarlo de forma coherente con el modelo educativo ayuda a homogeneizar o a armonizar todos los procesos de gestión, tanto académica como docente. Esta transversalidad, además, favorece el trabajo multidisciplinar entre las diferentes áreas o ámbitos de actuación.

Globalidad. Los procesos de gestión deben actuar de forma sistémica en el marco de la organización. Los procesos deben ser coherentes entre sí y de esta forma garantizar la cohesión organizativa de toda la universidad u organización. No se gestiona únicamente desde una perspectiva (estudiante, profesor,

organización, etc.) si no que la organización virtual permite y favorece los procesos de gestión global, desde todas las perspectivas. Un mismo proceso organizativo puede, debe ser afrontado desde diversas perspectivas según quienes sean sus usuarios, pero el resultado será siempre un proceso global.

Está claro que no existe una única forma de organizar una institución educativa, ni convencional ni virtual, pero sí que parece evidente que el modelo organizativo que se adopte para la gestión y la administración tiene claras consecuencias en el funcionamiento de la organización y por tanto, en el facilitar o no el logro de sus objetivos. De ahí la importancia de organizar a partir del modelo educativo, es decir, de situar la gestión al servicio de la aplicación del sistema educativo.

2.1.6. Estrategias Metodológicas Aplicada en el Aula Virtual

Según A. Eliseo Tintaya⁹, la metodología responde al cómo enseñar y aprender. Y en cada modelo de educación virtual se destaca la metodología como base del proceso. A continuación se desatacan tres métodos más sobresalientes: el método sincrónico, asincrónico y Aula Virtual – presencial.

⁹ Tintaya, A. Eliseo, Desafíos y fundamentos de educación virtual, Pág. 6: www.monografias.com

2.1.6.1.Método Sincrónico

Son aquellos en el que el emisor y el receptor del mensaje en el proceso de comunicación operan en el mismo marco temporal, es decir, para que se pueda transmitir dicho mensaje es necesario que las dos personas estén presentes en el mismo momento.

Estos recursos sincrónicos se hacen verdaderamente necesarios como agente socializador, imprescindible para que el alumno que estudia en la modalidad virtual no se sienta aislado. Son: Videoconferencias con pizarra, audio o imágenes como el Netmeeting de Internet, Chat, chat de voz, audio y asociación en grupos virtuales.

2.1.6.2.Método Asincrónico

Transmiten mensajes sin necesidad de coincidir entre el emisor y receptor en la interacción instantánea. Requieren necesariamente de un lugar físico y lógico (como un servidor, por ejemplo) en donde se guardarán y tendrá también acceso a los datos que forman el mensaje.

Son más valiosos para su utilización en la modalidad de educación a distancia, ya que el acceso en forma diferida en el tiempo de la información se hace absolutamente necesario por las características especiales que presentan los alumnos que estudian en esta modalidad virtual (limitación de tiempos, cuestiones familiares y laborales, etc.). Son Email, foros de discusión, www, textos, gráficos animados, audio, Cds interactivos, video, cassettes etc.

2.1.6.3.Polarizando Ambos Métodos (Asincrónico y Sincrónico)

Al unir ambos métodos, la enseñanza aprendizaje de educación virtual se hace más efectivo. Como se describe en el siguiente:

- Es el método de enseñanza más flexible, porque no impone horarios.
- Es mucho más efectivo que las estrategias autodidactas de educación a distancia.
- Estimula la comunicación en todo el momento e instante.
- Celebración de debates.
- La asignación de tareas grupales.

- El contacto personalizado con los instructores.
- Audio videoconferencia.
- Pizarras electrónicas.
- Compartimiento de aplicaciones.
- Contenidos multimedia basados en web.
- Conversaciones privadas, charlas y otras funciones de este tipo.
- Los instructores controlan las presentaciones, formulan preguntas a los alumnos, los orientan y dirigen la comunicación durante la clase.

2.1.7. Rol del Docente en el Aula Virtual

Según, Antoni Badia ¹⁰, afirma que:

La docencia mediante Aula Virtual exige tener en cuenta de un modo central aspectos relativos a la planificación de la programación de la actividad en un Aula Virtual, así como la previsión de su desarrollo.

- El establecer normas y criterios claros y conjuntos resulta fundamental para el seguimiento y la evaluación de la actividad realizada virtualmente por el alumno.

¹⁰ Badia, Antoni: Revista Iberoamericana de Educación: www.campus-oei.org/revista/

- La concepción mediática de la tecnología facilita el enfoque multidisciplinar e interdisciplinario de los planteamientos docentes.
- La implicación y el apoyo del profesor en las tareas virtuales es imprescindible en el inicio del uso de un Aula Virtual.

2.1.8. Evaluación en el Aula Virtual

Relación entre planeamiento de la evaluación y diseño curricular de mediana duración.

Principios básicos de la evaluación: validez, confiabilidad y practicidad. Las escalas de calificación y la evaluación cualitativa. El concepto de procesos didácticos finalizados y procesos didácticos no finalizados, como marco de referencia en la programación curricular por objetivos y competencias o capacidades de aprendizaje. El análisis de las categorías y dominios de aprendizaje.

2.1.9. Ventajas y Desventajas del Aprendizaje en el Aula Virtual

Según A. Eliseo Tintaya¹¹ afirma que:

Ventajas del Aprendizaje Virtual:

La educación virtual tiene varias ventajas sobre la educación presencial tradicional, entre las cuales destacamos:

- Variedad de métodos
- Facilitan el tratamiento, presentación y comprensión de cierto tipo de información
- Facilitan que el alumno se vuelva protagonista de su propio aprendizaje
- Optimizan el trabajo individual, permiten atender la diversidad
- Motivan y facilitan el trabajo colaborativo
- Abren la clase a mundos y situaciones fuera del alcance del alumno
- Aprendizaje más eficiente y conocimientos más perdurables.
- Poder estudiar a la hora que más le convenga

¹¹ Tintaya, A. Eliseo, Desafíos y fundamentos de educación virtual Pág. 28:
www.monografias.com

- Acceder a cursos o programas en otras ciudades, países, o profesores reconocidos en temas específicos

Desventajas del Aprendizaje Virtual:

- Pasividad, pues se percibe como un medio "fácil".
- Abuso y uso inadecuado.
- Inexistencia de estructura pedagógica en la información y multimedia.
- Tecnófobos y tecnófilos.
- Dificultades organizativas y problemas técnicos.
- El temor mayor es que el uso cotidiano de estos medios tenga el mismo efecto que en el caso de la televisión: no se puede seguir un programa serio de TV educativa, con la misma atención, actitud y actividad mental con que se ve una telenovela. Ver telenovelas es fácil. Se teme que el alumno, a fuerza de haber visto televisión como entretenimiento o información sobre hechos, actúe ante un programa educativo televisado con una tendencia a ese facilismo automático, necesario en el primer caso, inconveniente para aprender ciertos contenidos.
- Hay profesores y administradores educativos que piensan en cambios radicales: todo debe trabajarse ahora en forma

virtual. Esto lleva a malos usos; no es conveniente utilizar una tecnología cara, poco disponible y más compleja, para una acción que se puede realizar con la misma eficacia usando medios más sencillos. Por ejemplo, para mostrar información esquemática o verbal simultáneamente a un grupo, el retroproyector es de uso sencillo y eficiente. El computador añade poco y exige demasiado para este fin.

- La pregunta del pedagogo es obvia: si el aprender en interacción con la realidad exige volverla pedagógicamente accesible, es preciso, indispensable, que en los ambientes de aprendizaje diseñados intencionalmente, los contenidos tengan una estructura pedagógica adecuada; entendemos fundamentalmente, útil a los procesos mentales y formas de aprender de los alumnos.
- La pregunta del pedagogo es obvia: si el aprender en interacción con la realidad exige volverla pedagógicamente accesible, es preciso, indispensable, que en los ambientes de aprendizaje diseñados intencionalmente, los contenidos tengan una estructura pedagógica adecuada; entendemos fundamentalmente, útil a los procesos mentales y formas de aprender de los alumnos.
- Un peligro conocido es la aparición de tecnófobos y tecnófilos. Personas que se aficianan en exceso al uso de

las tecnologías, o que desarrollan temores excesivos ante ellas. El uso excesivo hace que se desconozca el valor formativo de otros entornos imprescindibles, en particular los que exigen interacción personal. Los miedos al computador camuflan la exigencia de repensar el propio quehacer docente y la voluntad de informarse y conocer lo que ofrecen los nuevos entornos para aprender.

- Los costos de mantenimiento de equipos informáticos escolares ascienden ya en promedio al 53% de la inversión. Los posibles cambios de horarios, de distribución de grupos, de asignación de cargas al profesorado, de planta física, etc., no suelen aparecer en los informes de investigación y desarrollo; las interferencias de fallas técnicas tampoco. Nuestra experiencia (CONEXIONES 1998) permite adelantar como conclusión que la incidencia de estos dos aspectos determina el ritmo de incorporación de TIC a los ambientes de aprendizaje, en forma más directa y grave que todos los demás aspectos.

2.2. APRENDIZAJE DEL WORDXP

2.2.1. Aprendizaje Significativo

Se entiende por aprendizaje al proceso de construcción de representaciones personales significativas y con sentido de un objeto o situación de la realidad. Este es un proceso interno de construcción personal del alumno o alumna en interacción con su medio sociocultural y natural.

Según David Ausubel afirma que:

Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición¹²

También se afirma que el aprendizaje significativo:

¹² AUSUBEL, David: <http://www.monografias.com>

El aprendizaje significativo tiene lugar cuando el sujeto que aprende pone en relación los nuevos contenidos con el cuerpo de conocimientos que ya posee, es decir, cuando establece un vínculo entre el nuevo material de aprendizaje y los conocimientos previos.¹³

2.2.2. Tipos de Aprendizaje

David Ausubel¹⁴ distingue tres tipos de aprendizaje significativo: de representaciones, conceptos y de proposiciones

- a. **El Aprendizaje de Representaciones.-** Es aquel que fija el vínculo que existe entre un símbolo y el objeto que representa.
- b. **El Aprendizaje de Conceptos.-** Se concreta al fijarse en las estructuras del pensamiento, los atributos de los objetos, formándose conceptos sobre los objetos.
- c. **El Objeto de Proposiciones.-** Es el aprendizaje lógico propiamente dicho en el que el alumno adquiere las reglas del pensamiento lógico para entender o construir conocimientos.

¹³ Enciclopedia General de Educación. Océano Pág. 760

¹⁴ FACUNDO ANTON, Luis: Aprendizaje y Calidad Educativa. Pág. 60

Es importante recalcar que el aprendizaje significativo no es la simple conexión de la información nueva con la ya existente en la estructura cognoscitiva del alumno, por el contrario, sólo el aprendizaje mecánico es la simple conexión, arbitraria y no sustantiva; el aprendizaje significativo involucra la modificación y evolución de la nueva información, así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje.

2.2.3. Aprendizaje y Rendimiento

En el sistema educativo la manera de medir el grado de aprendizaje es a través del rendimiento académico.

Se entiende por rendimiento:

El rendimiento escolar es el resultado del proceso educativo, es decir el nivel de logros alcanzados por los educandos al término de un bimestre, trimestre o cualquier otro periodo escolar¹⁵

Según Luis Alves¹⁶ afirma que:

El verdadero rendimiento escolar consiste en la suma de transformaciones que se operan:

¹⁵ REATEGUI, Norma: Desarrollo Personal pág. 82

¹⁶ ALVEZ MATTOS, Luis: Compendio de Didáctica Moderna Pág. 365

- En el pensamiento.
- En el lenguaje técnico.
- En la manera de obrar.
- En las bases actitudinales del comportamiento de los alumnos en relación con las situaciones y problemas de materia que enseñamos.

Dentro del sistema educativo peruano, el rendimiento escolar del alumno se concretiza a través de una evaluación cuantitativa, la cual se mide en una escala vigesimal.

2.2.3.1. Factores que Influyen en el Rendimiento Escolar

Según Luis Alvez Mattos¹⁷, podemos encontrar dos factores importantes:

a. Factores Endógenos:

- **Factores Biológicos.-** Se tiene en cuenta la base biofisiológica del alumno, el estado de salud, nutrición, en general, aparatos y sistemas del individuo.

¹⁷ ALVEZ MATTOS, Luis: Compendio de Didáctica Moderna Pág. 365

- **Factores Psicológicos.-** Este juega un rol importante en el resultado del rendimiento del alumno y el nivel de maduración afectiva, como por ejemplo: la salud mental, las características intelectuales, afectivas y las evolutivas.

b. Factores Exógenos:

- **Factor Social.-** Se refiere al condicionamiento externo como a la escuela, sociedad en la que vive, clase social, en donde se desenvuelve condiciones de existencia, modo de vida, tipo de trabajo que realiza, nivel educacional que posee, etc.
- **Factor Pedagógico.-** Referidos a la autoridad educativa, el profesor, el currículum, la infraestructura escolar, los recursos didácticos, el mobiliario, el horario de trabajo, etc.
- **Factor Ambiental.-** Este factor es referido al clima, agua, etc.

Puede afirmarse que los diversos factores que influyen en el rendimiento escolar son originados por muchas causas y son el resultado de una combinación de estas.

2.2.4. Aprendizajes en Computación

El aprendizaje de la computación es un conocimiento muy necesario, por encontrarse hoy en día inmerso en todos los campos, de ahí radica su importancia de desarrollarse en la institución Educativa, que es el lugar que nos prepara para la vida.

a. La Computadora

Es un dispositivo electrónico compuesto básicamente de un procesador, una memoria y unos dispositivos de entrada/ salida (E/S). La característica principal del ordenador, es que puede realizar tareas muy diversas, cargando distintos programas en la memoria para que los ejecute el procesador. Siempre se busca optimizar los procesos, ganar tiempo, hacerlo más fácil de usar y simplificar las tareas rutinarias.

b. La Enseñanza a través de la Computadora

La enseñanza asistida por computadora representa el uso más generalizado, hasta el punto que se le identifica con el uso de la computadora en el aula. Inseparable de la introducción de la computadora en el aula. Abarca sistemas que van desde los clásicos

materiales programados de estímulo-respuesta, de corte directivo, hasta sistemas basados en la resolución de problemas de tipo no directivo.

Según el Dr. Eduardo Rivera¹⁸, entre las ventajas que la EAC (Educación Asistida por el Computador) aporta a la enseñanza podemos señalar:

- Introduce cierto grado de interacción entre el alumno y el programa.
- La computadora puede ser programada para tomar decisiones respecto a la estrategia de aprendizaje más adecuada a las necesidades e intereses de cada alumno.
- Libera al docente de las tareas más repetitivas.

La enseñanza a través de la computadora, muestra un gran cambio dentro del sistema educativo ya que pone de manifiesto el avance científico tecnológico, preparando así al alumno para hacer frente al mundo informatizado.

¹⁸ RIVERA, Eduard: <http://www.url.edu.gt>

c. Aprendizaje con la Computadora

La computadora como “herramienta intelectual”. Supone, básicamente, la puesta en práctica de técnicas de aprendizajes por descubrimiento, donde la computadora actúa como medio facilitador del desarrollo de los procesos cognitivos.

Según José Agustín Goytisoló:

El uso de la computadora está íntimamente relacionado con la aplicación en la enseñanza de aquella formación técnica que proporciona una serie de pautas de actuación (resolución de problemas, formulación de algoritmos, etc.) utilizables, transferibles y generalizables a otras áreas de conocimiento.¹⁹

Se trata, no de su utilización en cuanto a dichos programas, sino de su aplicación en la resolución de problemas y situaciones problemáticas.

¹⁹ GOYTISOLO, José Augusto: <http://msip.ice.org>

d. Computación Instruccional

Debido al impacto y potencial de los computadores hoy en día, es necesario que las personas que trabajan con instrucción conozcan y entiendan como pueden ser usados y adaptados para el aprendizaje. Algunas posibilidades son: mejora de la calidad de los materiales, reducción del tiempo requerido para producir el material, combinación de gráficos, video, audio y texto dentro de una presentación integrada, capacidad para almacenar y recuperar rápidamente grandes cantidades de información, capacidad para comunicarse a distancia con otra forma resultaría casi imposible de obtener.

e. La computación en la Institución Educativa

La computación en las I.E., fue introducida debido al gran avance tecnológico y a las grandes posibilidades que presenta la computadora como medio de aprendizaje, que según Gary S. Stager²⁰ son las siguientes:

- La computación concretiza lo abstracto, conceptos formales como la retroalimentación, las variables y la causalidad se vuelve concretas a través de su utilización práctica.

²⁰ STAGER, Gary S.: <http://www.eduteka.org>

- La computación ofrece nuevas avenidas para la expresión creativa.
- La computación hace posible el acceso a formas de arte visual y composición musical para niños y jóvenes de todas las edades y provee un medio para la exploración de nuevas formas de arte como la animación.
- La computación permite una pluralidad de estilos de aprendizaje
- Hay muchas maneras de aproximarse a un problema de expresar una solución.
- La computación le otorga el control al estudiante, en lugar de darle el control al computador.
- La computadora estimula hábitos mentales tales como la persistencia, la curiosidad y la perspectiva.
- Los computadores propician un diálogo interior dentro del cual la retroalimentación constante y el éxito gradual empujan a los alumnos a ir más allá de sus expectativas.

La computación como herramienta tecnológica permite al docente crear nuevas situaciones de aprendizaje, en la que el alumno pueda tener una mejor comprensión del contenido que se quiera lograr.

2.2.5. Procesadores de Textos

El procesador de textos, son software de aplicación que permite al usuario interactuar con el computador procesando documentos con cuadros, imágenes, columnas y/o diseños publicitarios. Existen varios procesadores de textos en el mercado como son: Word Star, Word Pefect, Open Office, Microsoft Word, entre otros. Todos ellos cumplen la función de procesar textos.

2.2.6. Microsoft Office

El software de aplicación Microsoft Office cuenta con una serie de programas para oficina, que son las siguientes:

2.2.6.1.Access

Aplicación de la familia Microsoft Office que es un gestor de base de datos.

2.2.6.2.Power Point

Software de aplicación que es utilizado para realizar presentación diapositivas para exposiciones, como también guías autoinstructivas y/o tarjetas virtuales.

2.2.6.3.Excel

Es una potente hoja electrónica para realizar cálculos matemáticos, estadísticos y financieros.

2.2.6.4.Word

Es el procesador de textos mas usado en la actualidad que tiene una gran variedad de herramientas para diseñar textos complejos y/o interactuar con base de datos para agilizar el trabajo en poco tiempo.

2.2.7. Microsoft Word XP

2.2.7.1.Definición

Según Marco Antonio Tiznado²¹ afirma que:

Microsoft Word es un procesador de palabras para Windows que permite crear documentos de una manera fácil y rápida. También puede trabajar con las tablas de datos y generar

²¹ TIZNADO SANTANA, Marco A. Computación Fácil para todos: Word 6.0, Pág. 1

gráficos a partir de la información de dichas tablas, además facilita hacer documentos especiales mediante los asistentes y plantillas.

2.2.7.2.Requerimientos

Para la instalación de Microsoft Word XP²² requiere lo siguiente:

- Una computadora Pentium II 300 Mhz o superior con más de 64Mb de memoria Ram.
- Una unidad de CDROM
- Un Disco Duro con espacio de 200 MB
- Tarjeta gráfica VGA o superior
- Sistema operativo Windows 98 o superior

2.2.8. Importancia del aprendizaje Microsoft WordXP

El uso del Microsoft WordXP no debe ser tomado como un punto más del plan curricular, sino que el docente debe buscar su utilidad práctica. Según Montegrando el desarrollo de las aplicaciones pedagógicas:

²² <http://www.aulaclie.com>

En el ámbito educativo los procesadores de textos en especial Microsoft Word, presenta al educador y al educando la posibilidad de elaborar un conjunto de materiales didácticos de gran utilidad en los estudios y la vida diaria.²³

Dependerá mucho del docente, lograr obtener la máxima productividad al utilizar Microsoft Word creando situaciones para el desarrollo de aplicaciones pedagógicas, para que el alumno utilice Microsoft Word como una herramienta, y así mejorar su labor educativa.

²³ MONGRANDE: <http://pucmedia.ing.puc.cl>

CAPÍTULO III

MARCO OPERACIONAL

3.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿La estrategia de Aulas Virtuales es válida para el aprendizaje significativo de Microsoft WordXP de los estudiantes del Ceogne Minerva de la ciudad de Tacna?

¿Cuál es el rendimiento de los estudiantes del grupo experimental y de control antes de la aplicación de la estrategia de Aulas Virtuales para el aprendizaje significativo de Microsoft WordXP de los estudiantes del Ceogne Minerva de la ciudad de Tacna?

¿Cuál es el rendimiento de los estudiantes del grupo experimental y de control después de la aplicación de la estrategia de Aulas Virtuales para el

aprendizaje significativo de Microsoft WordXP de los estudiantes del Ceogne Minerva de la ciudad de Tacna?

3.2. ENUNCIACIÓN DE LA HIPÓTESIS

3.2.1. Hipótesis General

La estrategia de Aulas virtuales es válida para el aprendizaje significativo de Microsoft WordXP de los estudiantes del Ceogne Minerva de la ciudad de Tacna.

3.2.2. Hipótesis Específicas

- a) El nivel de aprendizaje significativo de Word XP de los estudiantes del grupo experimental y de control es semejante y bajo antes de la aplicación de la estrategia de Aulas Virtuales de los estudiantes del Ceogne Minerva de la ciudad de Tacna.

- b) El nivel de aprendizaje significativo de Word XP de los estudiantes del grupo experimental es diferente al grupo de control después de la aplicación de la estrategia de Aulas

Virtuales de los estudiantes del Ceogne Minerva de la ciudad de Tacna.

- c) El grado de aceptación de los estudiantes del Ceogne Minerva a la aplicación del Aula Virtual para el aprendizaje significativo de Microsoft Word XP es alto.

3.3. IDENTIFICACIÓN DE VARIABLES

Variable Independiente

Estrategias de Aulas Virtuales

Indicadores

- Utilidad en la aplicación de la estrategia
- Practicidad en la aplicación de la estrategia
- Grado de interés que muestra el estudiante
- Conducción del aula
- Interacción que muestra el estudiante

Variable Dependiente

Aprendizaje Significativo de Microsoft WordXP

Indicador

- Rendimiento Académico individual
- Promedio grupal de rendimiento

3.4. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Tipo de investigación : Aplicada

Diseño de investigación : Cuasi experimental con grupo experimental y de control con pre y post evaluación

Diseño de 2 grupos aleatorios pre y post test

E A 01 X 02

C A 03 - 04

3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.5.1. Población.

La población está conformada por los 20 grupos de los turnos de la mañana, tarde y noche en las que se encuentran matriculados 240 estudiantes del Ceogne Minerva de Tacna.

3.5.2. Muestra.

Se tomará dos grupos del turno tarde. Grupo "A", conformado por 15 estudiantes y el grupo "B", 15 estudiantes que hacen un total de 30 estudiantes. La identificación del grupo de control y experimental se hará después de la evaluación de entrada.

3.6. PROCEDIMIENTOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

- Técnica : Examen, observación y encuesta.
- Instrumento :
 - * Prueba escrita de entrada y salida.
 - * Lista de cotejo para evaluar al estudiante.
 - * Cuestionario para evaluar la aceptación de la estrategia de Aulas virtuales.
 - * Ficha de observación para evaluar el Aula Virtual.

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO

El trabajo de investigación se llevo de la siguiente manera:

- a) Primero se procedió a aplicar la prueba de entrada para determinar el rendimiento académico de los 30 estudiantes del Ceogne Minerva del turno tarde y noche, tomando como grupo experimental a 15 estudiantes del turno tarde.
- b) Se aplica la estrategia de Aula Virtual al grupo experimental por un periodo de 4 semanas, durante 6 horas de clase en la semana.
- c) La estrategia del Aula Virtual fue elaborada de acuerdo a los objetivos que se trazaron en la asignatura de Word XP, creando la siguiente estructura:

- Elaboración de Videos de las sesiones de aprendizaje.
- Elaboración de una página Web.
- Suscripción de un espacio Web Libre de 100 Mb.
- Suscripción de una cuenta de yahoo Grupos para usarla como un Aula Virtual.

La utilización de la estrategia fue llevada de la siguiente manera:

- Se implanto la página Web cuya dirección es <http://www.comunidadvirtual.tk> para que los estudiantes ingresaran a dicha página para descargar los videos y la guía de Word XP.
- En dicha página se encuentra el acceso a la comunidad virtual que solo los estudiantes con el nombre de usuario y clave de acceso que fueron suscritos por el docente pueden ingresar a dicho lugar.
- La comunidad virtual es un lugar donde encontramos lo siguiente:
 - o Salas de chat para realizar consultas.

- Buzón de mensajería para que los estudiantes o el docente dejara indicaciones.
 - Sección de archivos para que los estudiantes suban sus prácticas.
 - Marcadores para ubicar enlaces de páginas Web y así armar una biblioteca virtual.
 - Sección de sondeos para realizar encuestas.
 - Base de datos para la publicación de los resultados.
- d) Por último se aplico la prueba de salida al grupo experimental y de control al finalizar las 4 semanas y se termino de aplicar la estrategia de Aula Virtual.

4.2. DISEÑO Y PRESENTACIÓN DE LA INFORMACIÓN

A continuación se presenta los cuadros y gráficos estadísticos con su correspondiente análisis e interpretación.

CUADRO N° 01

**RESULTADOS OBTENIDOS DE LA APLICACIÓN DE LA PRUEBA DE
ENTRADA DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y DE CONTROL**

COMPONENTES		FRECUENCIAS		FRECUENCIAS	
		G. EXPERIMENTAL		G. CONTROL	
		f.i.	%	f.i.	%
R.P.I.	<= 10	5	33,33	6	40,00
	<= 13	5	33,33	3	20,00
R.M.O.	14 - 16	4	26,67	5	33,33
R.P.S.	17 - 20	1	6,67	1	6,67
TOTAL		15	100	15	100

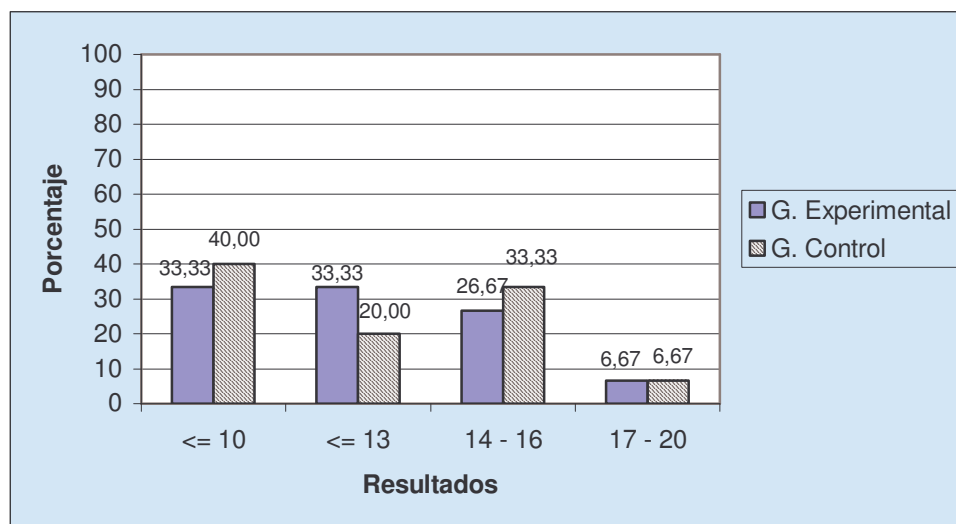
Nota Máxima	17,00
Nota Mínima	8,00
Media Aritmetica	11,07

Nota Máxima	18,00
Nota Mínima	5,00
Media Aritmetica	10,83

LEYENDA:

R.P.I.	Rendimiento Promedio Insatisfactorio
P.M.O.	Promedio Mínimo Óptimo
R.P.S.	Rendimiento Promedio Satisfactorio
f.i	Frecuencia Absoluta

FUENTE: Prueba de Entrada

GRÁFICO N° 01**RESULTADOS OBTENIDOS DE LA APLICACIÓN DE LA PRUEBA DE
ENTRADA AL GRUPO EXPERIMENTAL Y DE CONTROL****FUENTE:** Cuadro N° 01

ANALISIS E INTERPRETACIÓN DEL CUADRO N° 01

En el cuadro N° 01 y su gráfico correspondiente muestran resultados obtenidos en la prueba de entrada al grupo experimental y de control del Ceogre Minerva de Tacna, para determinar en que nivel de aprendizaje significativo de Word XP se encuentran los estudiantes antes de la aplicación de la experiencia.

Observando el grupo experimental han obtenido el 66.66% de calificaciones menores a 13 puntos categorizándose como rendimiento promedio insatisfactorio y un 33.34% han obtenido calificaciones menores a 17 puntos, categorizándose como un Promedio mínimo óptimo satisfactorio notando que la máxima nota es de 17 puntos y la mínima de 08 puntos con una media aritmética de 11.07 puntos.

Así mismo el grupo de control el 60.00% ha obtenido calificaciones menores a 13 puntos, categorizándose como rendimiento promedio insatisfactorio y el 40% un promedio mínimo óptimo satisfactorio notando que la máxima nota es de 18 puntos y la mínima nota de 5 puntos, con una media aritmética de 10.83 puntos.

Con este resultado obtenido de la prueba de entrada, podemos concluir que en su mayoría ambos grupos tienen un alto número del rendimiento promedio insatisfactorio y están por debajo de la nota de 13 puntos y el promedio del salón también se considera un rendimiento promedio insatisfactorio.

CUADRO N° 02

**RESULTADOS OBTENIDOS DE LA APLICACIÓN DE LA PRUEBA DE
SALIDA AL GRUPO EXPERIMENTAL Y DE CONTROL**

COMPONENTES		FRECUENCIAS		FRECUENCIAS	
		G. EXPERIMENTAL		G. CONTROL	
		f.i.	%	f.i.	%
R.P.I.	<= 10	0	0,00	0	0,00
	<= 13	0	0,00	2	13,33
R.M.O.	14 - 16	4	26,67	10	66,67
R.P.S.	17 - 20	11	73,33	3	20,00
TOTAL		15	100	15	100

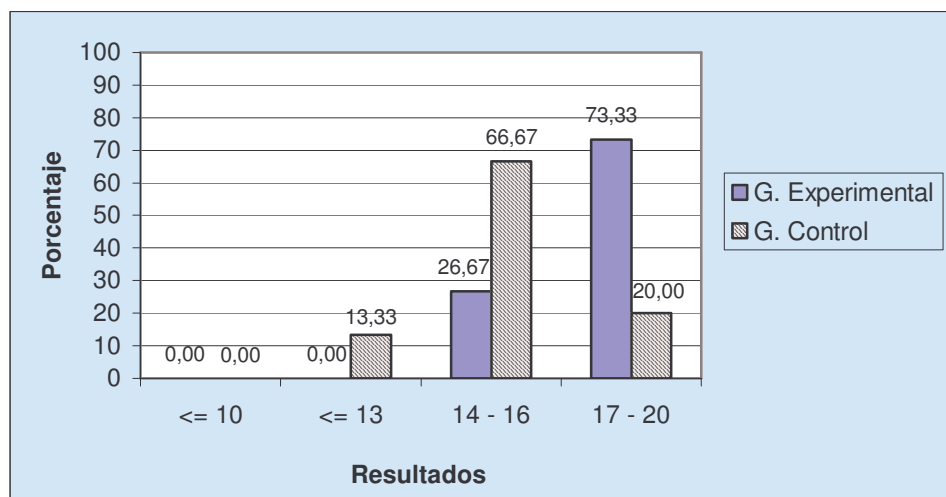
Nota Máxima	20,00
Nota Mínima	15,00
Media Aritmética	17,57

Nota Máxima	20,00
Nota Mínima	13,00
Media Aritmética	15,53

LEYENDA:

R.P.I.	Rendimiento Promedio Insatisfactorio
P.M.O.	Promedio Mínimo Óptimo
R.P.S.	Rendimiento Promedio Satisfactorio
f.i.	Frecuencia Absoluta

FUENTE: Prueba de Entrada

GRÁFICO N° 02**RESULTADOS OBTENIDOS DE LA APLICACIÓN DE LA PRUEBA DE SALIDA AL GRUPO EXPERIMENTAL Y DE CONTROL****FUENTE:** Cuadro N° 02

ANALISIS E INTERPRETACIÓN DEL CUADRO N° 02

En el cuadro N° 02 y su gráfico correspondiente muestran resultados obtenidos en la prueba de entrada al grupo experimental y de control del Ceogne Minerva de Tacna, para determinar en que nivel de aprendizaje significativo de Word XP se encuentran los estudiantes después de la aplicación de la experiencia.

Observando el grupo experimental encontramos que no hay estudiantes con rendimiento promedio insatisfactorio y un 26.67% han obtenido calificaciones entre 14 -16 puntos, categorizándose como un Promedio mínimo óptimo y un 73.33% han obtenido rendimiento promedio satisfactorio, notando que la máxima nota es de 20 puntos y la mínima de 15 puntos con una media aritmética de 17.57 puntos.

Así mismo el grupo de control el 13.33% ha obtenido calificaciones menores a 13 puntos, categorizándose como rendimiento promedio insatisfactorio y el 66.67% un promedio mínimo óptimo entre 14 -16 puntos y un 20% con rendimiento promedio satisfactorio, notando que la máxima nota es de 20 puntos y la mínima nota de 13 puntos, con una media aritmética de 15.53 puntos.

Con este resultado obtenido de la prueba de salida, podemos concluir que el 73% del grupo experimental esta entre un rendimiento promedio satisfactorio y en relación al grupo de control solo obtuvo 20% de rendimiento promedio satisfactorio.

CUADRO N° 03

**RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA AL GRUPO
EXPERIMENTAL Y DE CONTROL**

COMPONENTES		PRUEBA DE ENTRADA				PRUEBA DE SALIDA			
		G. EXPERIMENTAL		G. CONTROL		G. EXPERIMENTAL		G. CONTROL	
		f.i	%	f.i	%	f.i	%	f.i	%
R.P.I.	<= 10	5	33,33	6	40,00	0	0,00	0	0,00
	<= 13	5	33,33	3	20,00	0	0,00	2	13,33
R.M.O.	14 - 16	4	26,67	5	33,33	4	26,67	10	66,67
R.P.S.	17 - 20	1	6,67	1	6,67	11	73,33	3	20,00
TOTAL		15	100	15	100	15	100	15	100

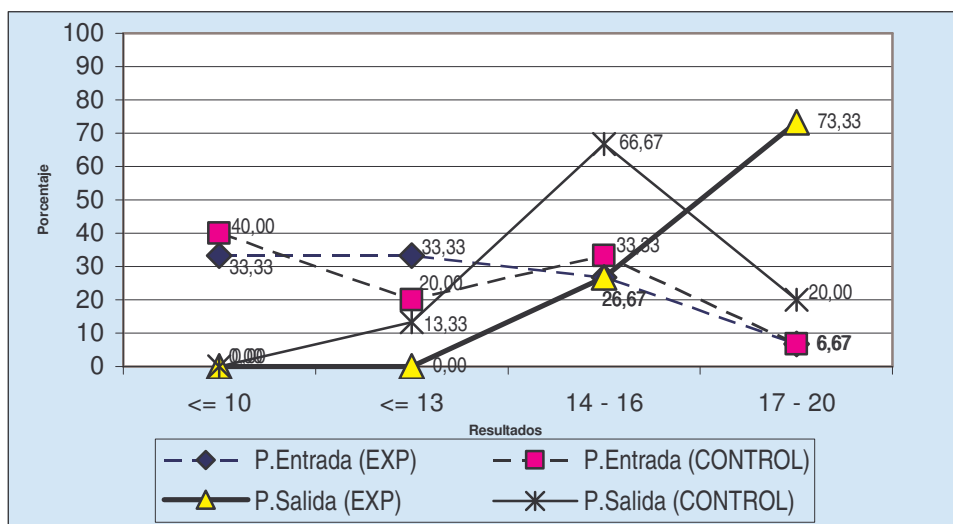
LEYENDA:

R.P.I.	Rendimiento Promedio Insatisfactorio
P.M.O.	Promedio Mínimo Óptimo
R.P.S.	Rendimiento Promedio Satisfactorio
f.i.	Frecuencia Absoluta

FUENTE: Cuadro N° 1 y 2.

GRÁFICO N° 03

RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA AL GRUPO
EXPERIMENTAL Y DE CONTROL



FUENTE: Cuadro N° 03

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL CUADRO N° 03

En el cuadro N° 03 y su gráfico correspondiente muestran resultados obtenidos en la prueba de entrada y salida al grupo experimental y de control del Ceogne Minerva de Tacna, para determinar en que nivel de aprendizaje significativo de Word XP que se encuentran los estudiantes después de la aplicación de la experiencia.

Observando al grupo experimental encontramos que en la prueba de entrada el 66.66% de calificaciones menorea a 13 puntos categorizándose como un rendimiento promedio insatisfactorio y un 6.67% entre calificaciones de 14-16 puntos categorizándose como un promedio mínimo óptimo y en la prueba de salida el 73.33% obtuvo 17-20 puntos siendo este un rendimiento promedio satisfactorio.

Así mismo el grupo de control en la prueba de entrada el 60% tiene rendimiento promedio insatisfactorio y el 6.67% un promedio mínimo óptimo y en la prueba de salida el 20% obtuvo un rendimiento satisfactorio óptimo.

Con este resultado obtenido de la prueba de entrada y salida, podemos concluir que los estudiantes del grupo experimental en su mayoría han alcanzado en su mayoría entre 17-20 puntos categorizándose como rendimiento promedio satisfactorio, mientras que en el grupo de control los estudiantes en su mayoría han alcanzado entre 14-16 puntos categorizándose como un promedio mínimo óptimo.

CUADRO N° 04**RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DEL AULA VIRTUAL**

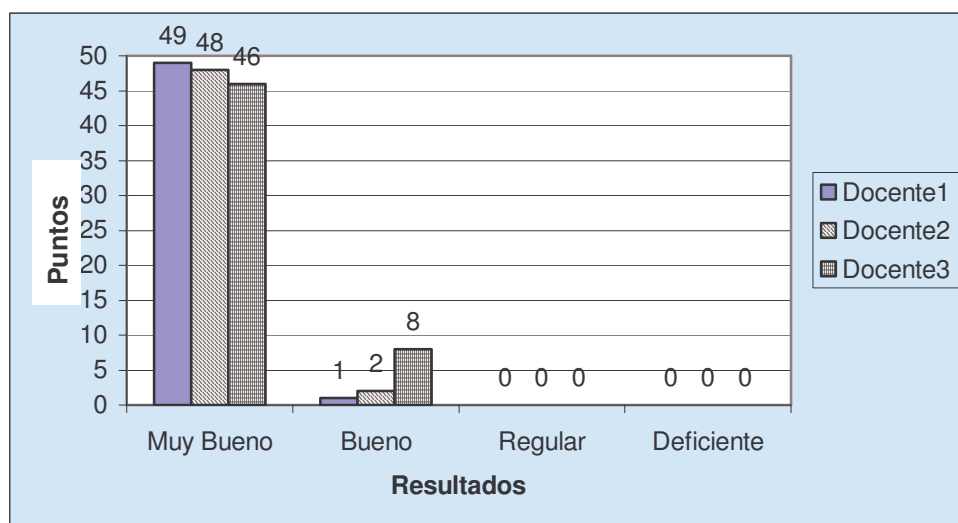
	Muy Bueno	Bueno	Regular	Deficiente
Docente1	49	1	0	0
Docente2	48	2	0	0
Docente3	46	8	0	0

ESCALA	
Muy Bueno	40 - 50
Bueno	27 - 39
Regular	13 - 26
Deficiente	0 - 12

FUENTE: Ficha de Observación del Aula Virtual

GRÁFICO N° 04

RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DEL AULA VIRTUAL

**ESCALA**

Muy Bueno	40 - 50
Bueno	27 - 39
Regular	13 - 26
Deficiente	0 - 12

FUENTE: Cuadro N° 04

ANALISIS E INTERPRETACIÓN DEL CUADRO N° 04

En el cuadro N° 04 y su gráfico correspondiente muestran resultados obtenidos en la evaluación de la estrategia de Aula Virtual del Ceogne Minerva de Tacna, para determinar su validación de la estrategia después de la aplicación de la experiencia.

Observando el cuadro encontramos que el la estrategia del Aula Virtual tiene una aceptación muy buena logrando de 46 a 49 puntos, acercándose a la máxima puntuación de 50.

Con este resultado obtenido de la de la Evaluación del Aula Virtual, podemos concluir que se considera válida la estrategia para el aprendizaje significativo de Word XP.

CUADRO N° 05

**RESULTADOS DE LA PRUEBA DE PROCESO AL GRUPO
EXPERIMENTAL**

ASPECTOS EVALUADOS	G. Experimental				G. Control			
	SI		NO		SI		NO	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Configura la página (Márgenes y papel)	13	87	2	13	14	93	1	7
Utilizando los controles (N, K, S, copia, corta y pega)	15	100	0	0	15	100	0	0
Escribe párrafos justificados y en columnas	14	93	1	7	13	87	2	13
Crea Tablas y justifica la información.	13	87	2	13	10	67	5	33
Inserta números de página y encabezados de página.	14	93	1	7	13	87	2	13
Utiliza WordArt y le cambia su apariencia.	12	80	3	20	13	87	2	13
Inserta imágenes y cambia su orientación o tamaño	15	100	0	0	14	93	1	7
Utiliza autoformas para hacer diseños	15	100	0	0	12	80	3	20
Modifica el espacio interlineal del documento	14	93	1	7	10	67	5	33
Crea documentos en cartas y correspondencias	14	93	1	7	7	47	8	53

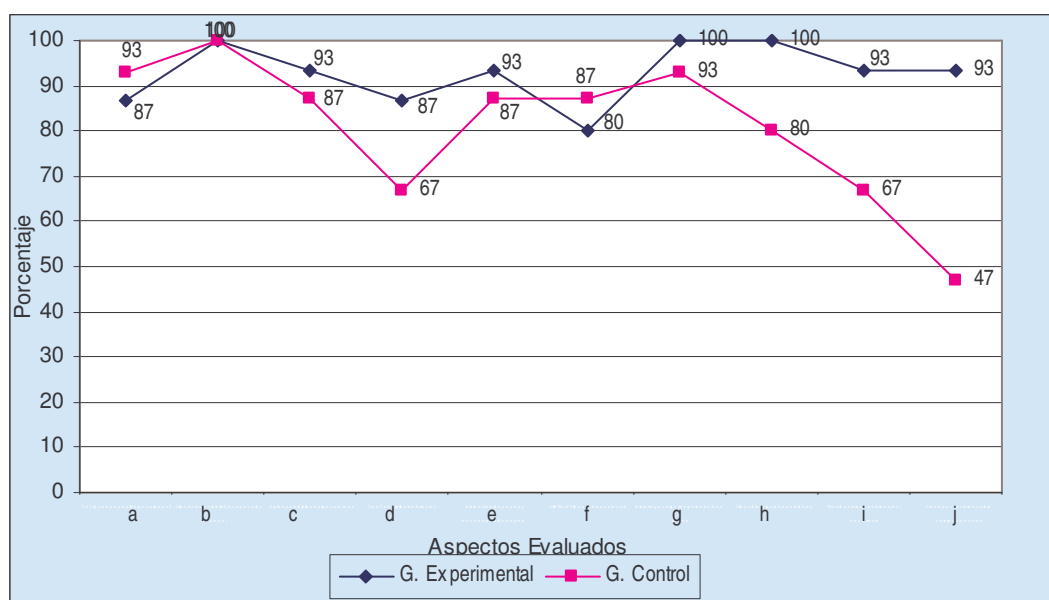
LEYENDA

f.i. Frecuencia Absoluta

FUENTE: Lista de Cotejo

GRÁFICO N° 05

**RESULTADOS DE LA PRUEBA DE PROCESO AL GRUPO
EXPERIMENTAL Y DE CONTROL**

**LEYENDA**

f.i. Frecuencia Absoluta

FUENTE: Cuadro N° 05

- | | |
|----|---|
| a. | Configura la página (Márgenes y papel) |
| b. | Utilizando los controles (N, K, S, copia, corta y pega) |
| c. | Escribe párrafos justificados y en columnas |
| d. | Crea Tablas y justifica la información. |
| e. | Inserta números de página y encabezados de página. |
| f. | Utiliza WordArt y le cambia su apariencia. |
| g. | Inserta imágenes y cambia su orientación o tamaño |
| h. | Utiliza autoformas para hacer diseños |
| i. | Modifica el espacio interlineal del documento |
| j. | Crea documentos en cartas y correspondencias |

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL CUADRO N° 05

En el Cuadro N° 05 se presenta el resultado comparativo de la prueba de proceso en los grupos Experimental y Control del Ceogne Minerva, apreciando que ambos grupos presentan similares conocimientos en los aspectos evaluados.

Observando a los dos grupos que están en un proceso de aprendizaje y que las metodologías de aprendizaje que se empleen cada uno de ellos ejercerán una influencia directa en el logro de aprendizaje de los contenidos programados en Microsoft Word XP.

Con este resultado obtenido de hasta el momento, podemos concluir que los estudiantes del grupo experimental en su mayoría están asimilando el aprendizaje, mientras que en el grupo de control no ocurre lo mismo.

CUADRO N° 06

¿TE PARECE QUE ESTA ESTRATEGIA FUE ÚTIL PARA FACILITAR TU
APRENDIZAJE DE WORDXP?

Indicadores	fi	%
Muy útil	7	46.67
Regularmente útil	6	40.00
Poco útil	2	13.33
TOTAL	15	100

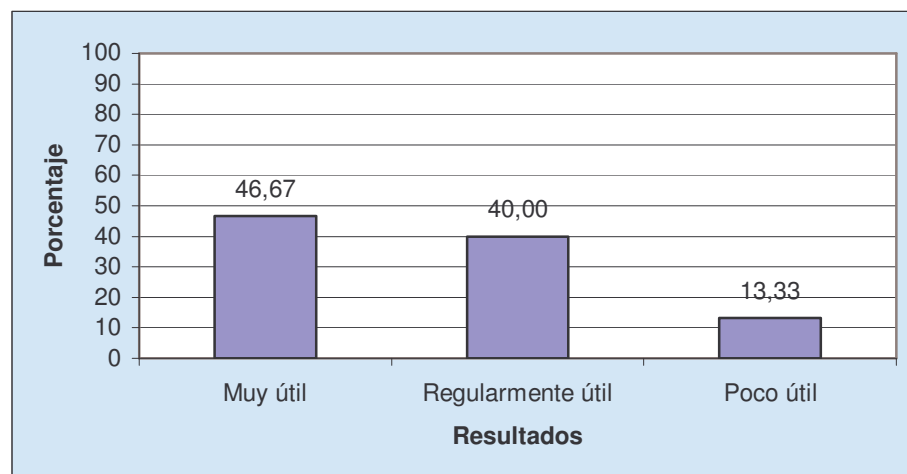
LEYENDA

f.i. Frecuencia Absoluta

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes.

GRÁFICO N° 06

¿TE PARECE QUE ESTA ESTRATEGIA FUE ÚTIL PARA FACILITAR TU
APRENDIZAJE DE WORDXP?



Fuente: Cuadro N° 06

CUADRO N° 07

¿TE PARECE ÚTIL QUE TUS TRABAJOS SEAN SUBIDOS AL AULA
VIRTUAL?

Indicadores	fi	%
Muy útil	10	66.67
Regularmente útil	4	26.67
Poco útil	1	6.67
TOTAL	15	100

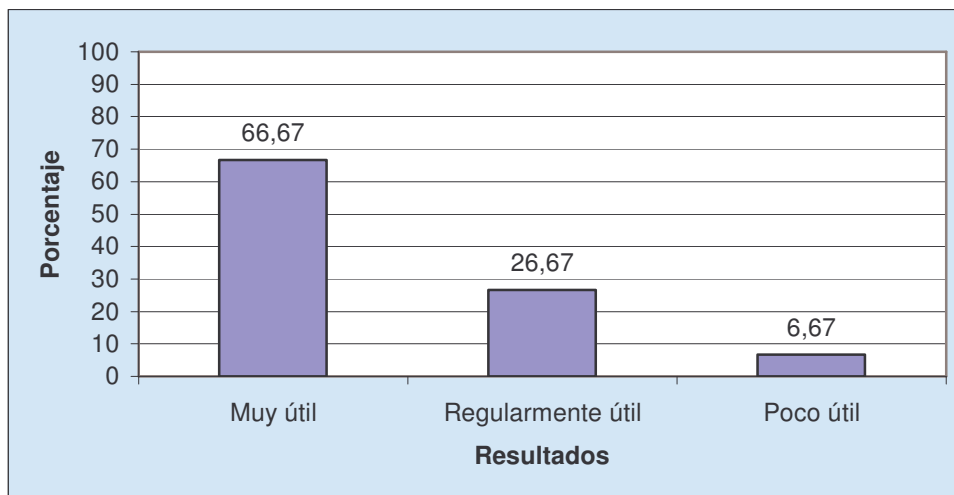
LEYENDA

f.i. Frecuencia Absoluta

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes.

GRÁFICO N° 07

¿TE PARECE ÚTIL QUE TUS TRABAJOS SEAN SUBIDOS AL AULA
VIRTUAL?



Fuente: Cuadro N° 07

CUADRO N° 08

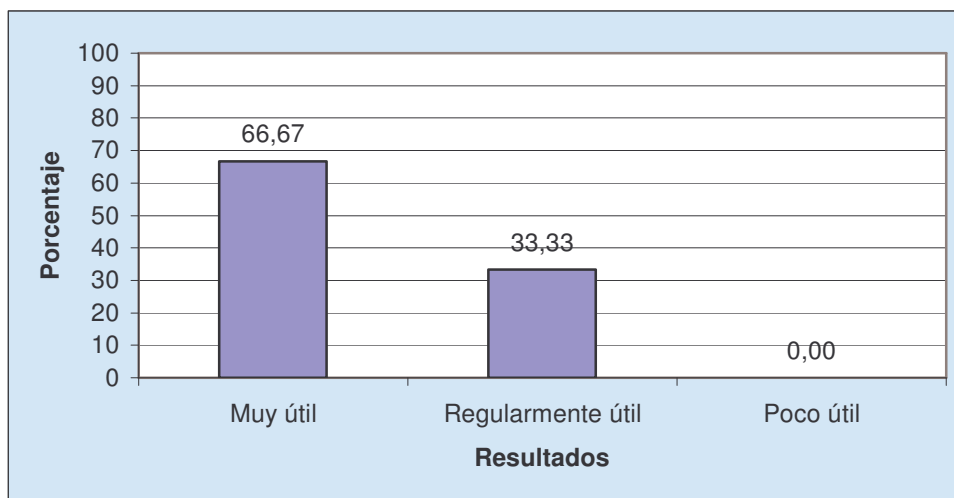
¿ES ÚTIL QUE LAS CLASES SEAN SIEMPRE CON VIDEOS VIRTUALES?

Indicadores	fi	%
Muy útil	10	66.67
Regularmente útil	5	33.33
Poco útil	0	0.00
TOTAL	15	100

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes.

GRÁFICO N° 08

¿TE PARECE ÚTIL QUE TUS TRABAJOS SEAN SUBIDOS AL AULA
VIRTUAL?



Fuente: Cuadro N° 08

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS CUADROS 6, 7 y 8

En los cuadros N° 06, 07 y 08 y sus gráficos correspondientes están referidos a recoger información sobre la utilidad que tiene el Aula Virtual para los estudiantes del grupo experimental del Ceogne Minerva de Tacna después de la aplicación de la experiencia.

De la observación de los 03 cuadros apreciamos que entre un 46.67% y 66.67% consideran que es muy útil la utilidad el Aula Virtual, mientras que menos del 13.33 % consideran que es poco útil.

Con este resultado obtenido del grupo experimental podemos concluir que la estrategia de Aulas Virtuales es muy útil para el aprendizaje de Word XP.

CUADRO N° 09

¿TE RESULTA INTERESANTE APRENDER MEDIANTE LA ESTRATEGIA
DE AULA VIRTUAL?

Indicadores	fi	%
Muy interesante	11	73,33
Regularmente interesante	4	26,67
Poco interesante	0	0,00
TOTAL	15	100

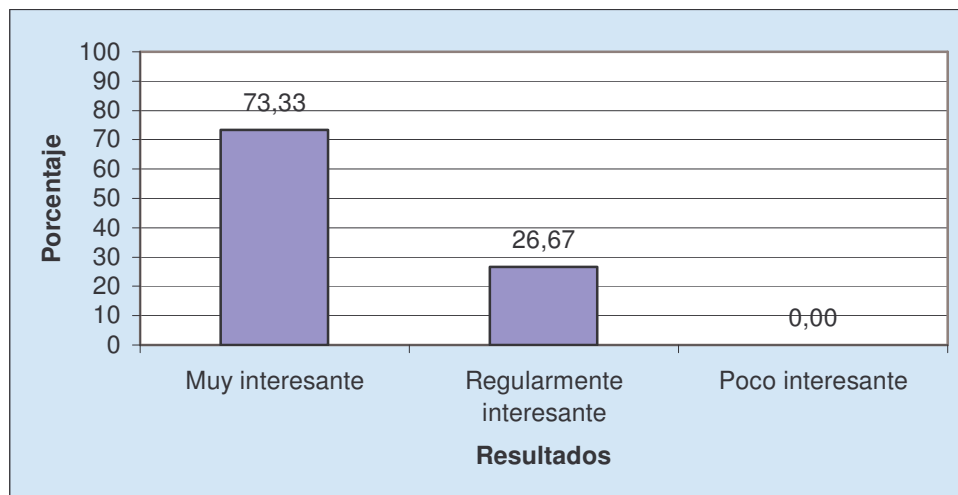
LEYENDA

f.i. Frecuencia Absoluta

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes.

GRÁFICO N° 09

¿TE RESULTA INTERESANTE APRENDER MEDIANTE LA ESTRATEGIA
DE AULA VIRTUAL?



Fuente: Cuadro N° 09

CUADRO N° 10

¿TE PARECIÓ INTERESANTE APLICAR LA ESTRATEGIA DE AULAS
VIRTUALES EN TU CLASE?

Indicadores	fi	%
Muy interesante	10	66.67
Regularmente interesante	4	26.67
Poco interesante	1	6.67
TOTAL	15	100

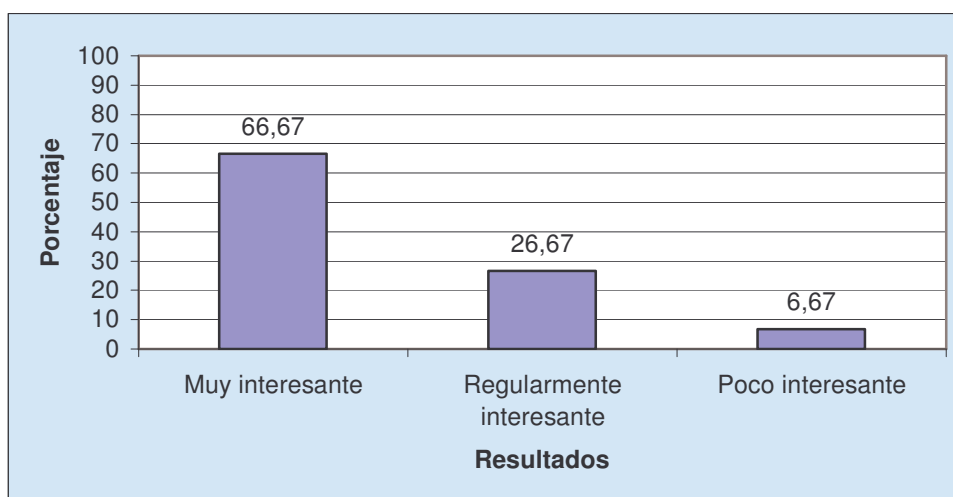
LEYENDA

f.i. Frecuencia Absoluta

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes.

GRÁFICO N° 10

¿TE PARECIÓ INTERESANTE APLICAR LA ESTRATEGIA DE AULAS
VIRTUALES EN TU CLASE?



Fuente: Cuadro N° 10

CUADRO N° 11

¿CÓMO TE HAN PARECIDO LOS VIDEOS DE LAS SESIONES DE
APRENDIZAJE?

Indicadores	fi	%
Muy interesante	11	73,33
Regularmente interesante	3	20,00
Poco interesante	1	6,67
TOTAL	15	100

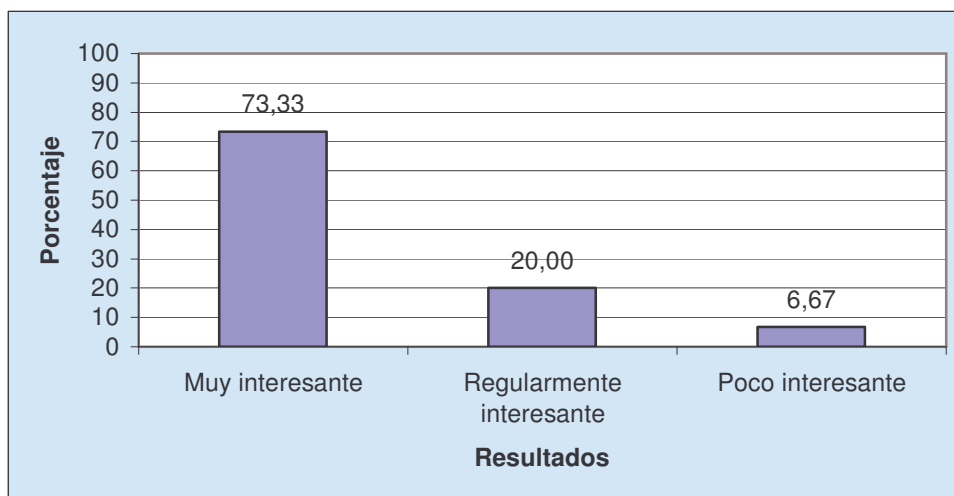
LEYENDA

f.i. Frecuencia Absoluta

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes.

GRÁFICO N° 11

¿CÓMO TE HAN PARECIDO LOS VIDEOS DE LAS SESIONES DE
APRENDIZAJE?



Fuente: Cuadro N° 11

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS CUADROS 09, 10 y 11

En los cuadros 09, 10 y 11 y sus gráficos correspondientes están referidos a recoger información sobre el interés que tiene el Aula Virtual y trabajar con videos para los estudiantes del grupo experimental del Ceogne Minerva de Tacna después de la aplicación de la experiencia.

Observando los cuadros apreciamos que los valores ubicados en los cuadros están entre un 66.67% y 73.33% que le parece muy interesante los videos y la estrategia de Aula Virtual, mientras que los valores menos del 6.67% considera que es poco interesante.

De esta manera apreciando los resultados concluimos que los videos y la estrategia de Aula Virtual tienen una aceptación muy interesante para los estudiantes.

CUADRO N° 12

¿TE RESULTÓ FÁCIL UTILIZAR LA ESTRATEGIA DE AULA VIRTUAL
PARA APRENDER WORD XP?

Indicadores	fi	%
Muy fácil	9	60,00
Regularmente fácil	6	40,00
Poco fácil	0	0,00
TOTAL	15	100

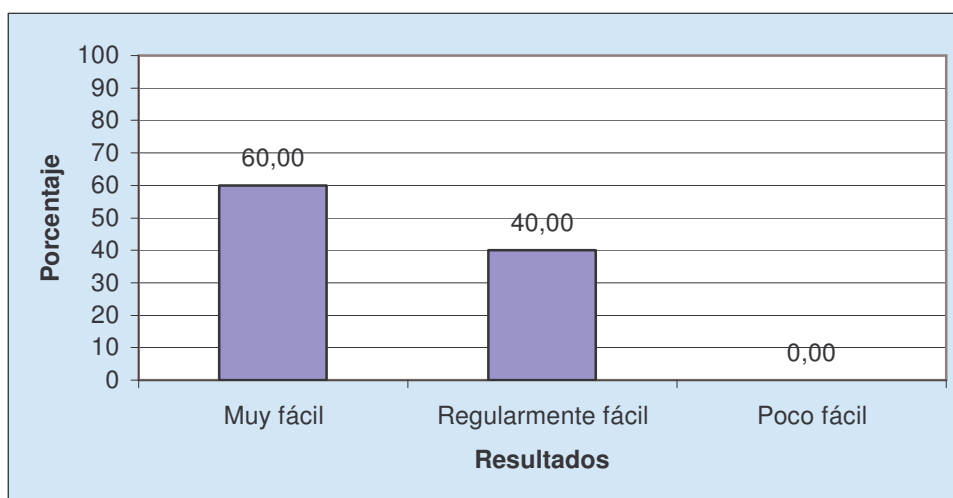
LEYENDA

f.i. Frecuencia Absoluta

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes.

GRÁFICO N° 12

¿TE RESULTÓ FÁCIL UTILIZAR LA ESTRATEGIA DE AULA VIRTUAL
PARA APRENDER WORD XP?



Fuente: Cuadro N° 12

CUADRO N° 13

¿ES FÁCIL ENTRAR AL AULA VIRTUAL?

Indicadores	fi	%
Muy fácil	14	93,33
Regularmente fácil	0	0,00
Poco fácil	1	6,67
TOTAL	15	100

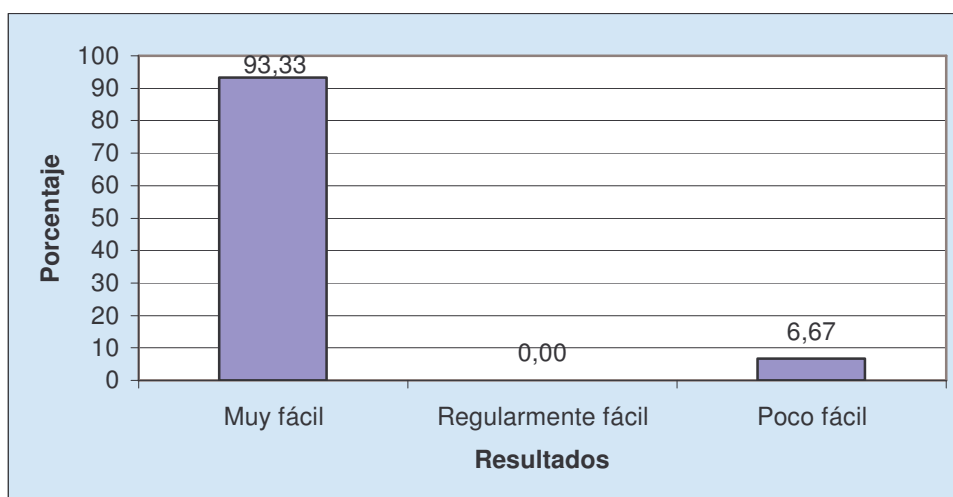
LEYENDA

f.i. Frecuencia Absoluta

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes.

GRÁFICO N° 13

¿ES FÁCIL ENTRAR AL AULA VIRTUAL?



Fuente: Cuadro N° 13

CUADRO N° 14

¿ES FÁCIL SUBIR UN ARCHIVO AL AULA VIRTUAL?

Indicadores	fi	%
Muy fácil	13	86,67
Regularmente fácil	0	0,00
Poco fácil	2	13,33
TOTAL	15	100

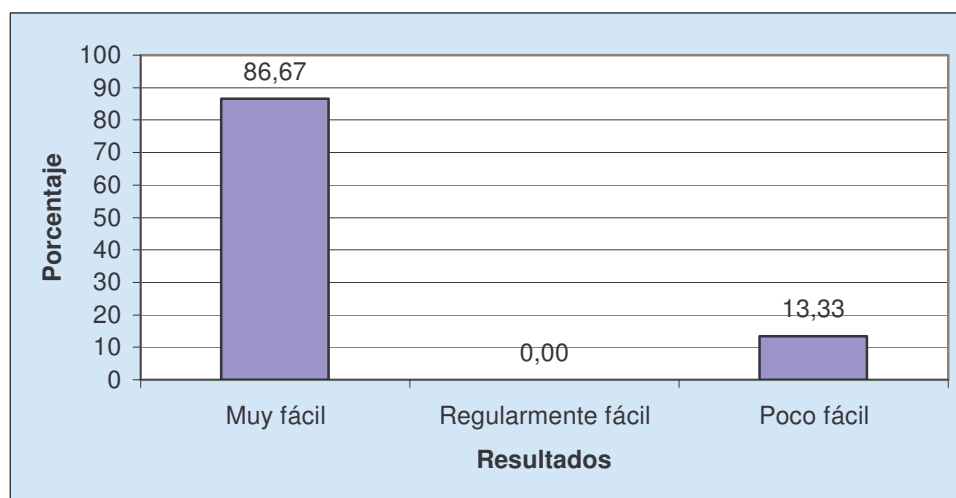
LEYENDA

f.i. Frecuencia Absoluta

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes.

GRÁFICO N° 14

¿ES FÁCIL SUBIR UN ARCHIVO AL AULA VIRTUAL?



Fuente: Cuadro N° 14

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS CUADROS 12, 13 y 14

En los cuadros 12, 13 y 14 y sus gráficos correspondientes están referidos a recoger información sobre la practicidad que tiene el Aula Virtual para los estudiantes del grupo experimental del Ceogne Minerva de Tacna después de la aplicación de la experiencia.

Examinando los cuadros apreciamos que los valores ubicados en los cuadros están entre un 60.00% y 93.33% que le parece muy fácil utilizar la estrategia de Aula Virtual, mientras que los valores menores al 13.37% considera que es poco fácil.

De esta manera apreciando los resultados, concluimos que los estudiantes del grupo experimental tienen una aceptación muy fácil trabajar con la estrategia de Aulas Virtuales.

4.3. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

4.3.1. Verificación de la Hipótesis Específica A

“El nivel de aprendizaje significativo de Word XP de los estudiantes del grupo experimental y de control es semejante y bajo antes de la aplicación de la estrategia del Aula Virtual de los estudiantes del Ceogne Minerva de la ciudad de Tacna”.

Tomando en cuenta los resultados que presenta la prueba de entrada, contenidos en el cuadro N° 01 que demostraron que los estudiantes del Ceogne Minerva, el grupo experimental obtuvieron una Media Aritmética de 11.07 y el grupo de control una Media Aritmética de 10.83 puntos, lo que revela que el rendimiento académico de los estudiantes de ambos grupos semejante y bajo.

En síntesis se ha demostrado la semejanza del rendimiento académico del Ceogne Minerva, antes de aplicar la experiencia; por lo tanto queda comprobada la hipótesis específica a)

4.3.2. Verificación de la Hipótesis Específica B

“El nivel de aprendizaje significativo de Word XP de los estudiantes del grupo experimental es diferente al grupo de control después de la aplicación de la estrategia de Aulas Virtuales de los estudiantes del Ceogne Minerva de la ciudad de Tacna”.

Para la verificación de la presente hipótesis se muestra a través del cuadro N° 02, donde se aprecia que los estudiantes sometidos a la influencia del Aula Virtual como estrategia educativa para facilitar y elevar el rendimiento académico en Word XP, presenta un mejor comportamiento en el rendimiento promedio satisfactorio conforme transcurre la experiencia, mientras que los alumnos del grupo de control avanzan en forma lenta en el rendimiento promedio satisfactorio.

En el cuadro N° 03, correspondiente a la evaluación de entrada y salida, el grupo experimental presenta un cambio radical en el comportamiento del rendimiento promedio satisfactorio y no presenta ningún estudiante con rendimiento promedio Insatisfactorio, mientras que el grupo de control presenta una diferencia mínima en el rendimiento promedio satisfactorio,

presentando estudiantes con rendimiento promedio insatisfactorio. De este modo ha quedado comprobada la hipótesis específica b).

4.3.3. Verificación de la Hipótesis Específica C

“El grado de aceptación de los estudiantes del Ceogne Minerva a la aplicación del Aula Virtual para el aprendizaje significativo de Microsoft Word XP es alto”.

Para la verificación de la presente hipótesis se muestra a través de los cuadros N° 06 hasta el 14, donde se aprecia que los estudiantes sometidos a un cuestionario de encuesta para validar el grado de aceptación de la estrategia del Aula Virtual para el aprendizaje significativo de Microsoft Word XP es alto por lo que los resultados que arrojan los cuadros más del 60% aceptan la estrategia. De este modo ha quedado comprobada la hipótesis específica c).

4.3.4. Verificación de la Hipótesis General

“La estrategia de Aulas Virtuales es válida para el aprendizaje significativo de Microsoft WordXP de los estudiantes del Ceogne Minerva de la ciudad de Tacna”.

Con la verificación de la hipótesis específica a). Se demostró que el rendimiento de los educandos de ambos grupos antes del inicio de la estrategia de Aulas Virtuales para el aprendizaje significativo de Microsoft Word XP, fue semejante y bajo.

La comprobación de la hipótesis b). Se demostró la efectividad de la estrategia de Aula Virtual para el aprendizaje significativo de Microsoft Word XP logrando un rendimiento promedio satisfactorio.

La comprobación de la hipótesis c). Se demostró la aceptación de la estrategia de Aula Virtual para el aprendizaje significativo de Microsoft Word XP logrando una alta aceptación.

Mientras en el cuadro N° 04 haciendo una evaluación con expertos se pudo validar la estrategia de Aulas Virtuales para el Aprendizaje Significativo de Microsoft Word XP. Por lo tanto la Hipótesis General, ha quedado comprobada plenamente.

CONCLUSIONES

1. La aplicación de la Estrategia de Aulas Virtuales para el Aprendizaje Significativo de Microsoft Word XP es innovador y efectivo para mejorar el aprendizaje de los contenidos de Microsoft Word XP en el grupo experimental.
2. Antes de la aplicación de la estrategia de Aulas virtuales los resultados eran semejantes y bajos lo que significa que los estudiantes aprendían con los métodos tradicionales que no lograron en su mayoría un rendimiento promedio satisfactorio, mientras que aplicando la estrategia de Aulas Virtuales los estudiantes presenta como cualidades evidenciales en la mayoría un logro en el rendimiento promedio satisfactorio.
3. La aplicación de la Estrategia de Aulas Virtuales para el Aprendizaje Significativo de Microsoft Word XP, despierta el interés de los estudiantes tal como se aprecia en el Cuadro N° 09 opinando, que aprender mediante la estrategia de Aula Virtual les ha parecido muy interesante.
4. La estrategia de Aulas Virtuales es válida tal como se muestra en el Cuadro N° 04 logrando una evaluación de muy buena la estrategia porque consideran que es un modo de aprendizaje más eficiente, es práctico, rápido y fácil de trabajar.

SUGERENCIAS

1. Sería conveniente que la Dirección Regional de Educación de Tacna motive y promueva la estrategia de Aulas Virtuales a los docentes de la región de los Colegios, Ceogne, Facultades de Educación y/o Institutos Pedagógicos.
2. El Ceogne Minerva debería optimizar los diferentes medios tecnológicos que poseen, tratando de vincular a la función docente el empleo de los mismos en el proceso de enseñanza aprendizaje en los diferentes módulos.
3. Cada docente debería en la medida de sus posibilidades trabajar con Aulas Virtuales para que sean utilizados en su tarea educativa.
4. Los estudiantes que participaron con la estrategia, fueron motivados con una estrategia innovadora que contribuyeron con la superación de sus aprendizajes sigan siendo partícipes del Aula Virtual desde cualquier lugar, enriqueciendo la comunidad con el intercambio de conocimientos con los nuevos estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

- ACOSTA, WILLMAN, Diseño de cursos virtuales, 2002, Venezuela.
- ALVEZ MATTOS, Luis, Compendio de Didáctica Moderna, 1992, Editorial ABEDUL, Lima-Perú.
- BANET, MIGUIEL, Paradojas en los entornos virtuales, 2001
- BANET, Miguiel, Paradojas en los entornos virtuales, 2001
- BARBERA, ELENA, Hacia el aula virtual: actividades y aprendizaje en la red, 1999.
- BUITRAGO, BERTHA LUCÍA, El proceso de enseñanza y aprendizaje, 1994, Ediciones USTA.
- CALERO PEREZ, MAVILO. Tecnología Educativa, Editorial San Marcos, Lima Perú
- DEL CARPIO BERNUY, ROSA. Diccionario Guía de Ideas sobre educación. Editorial San Marcos, Lima Perú.
- Enciclopedia General de Educación, Océano
- FACUNDO ANTON, LUIS, Aprendizajes y Calidad Educativa, 1997, Editorial San Marcos, Lima-Perú.
- GALVEZ VÁSQUEZ, JOSÉ. Métodos y Técnicas de aprendizaje Teoría y Práctica.

- GUTIERREZ, RAMIRO, Problemas de Aprendizaje, Universidad de la UNE, 1994
- LARA, LUIS RODOLFO, Análisis de los recursos interactivos en las aulas virtuales, 2002, Argentina.
- LOAYZA ALVAREZ, Roger, Facilitación y Capacitación Virtual en América Latina, 2002, Colombia.
- M. LOGAN, LILLIAN y G. LOGAN, VIRGIL, Estrategias para una enseñanza creativa, 1980, Ediciones Oikos-tau, Barcelona España.
- TIZNADO SANTANA, Marco A. Computación Fácil para todos: Word6.0, 1995, Colombia.
- REATEGUI, Norma. Desarrollo personal. Lima. Editorial
- <http://msip.ice.org>
- <http://pucmedia.ing.puc.cl>
- <http://www.aulaclic.com>
- <http://www.angelfire.com/az2/educaciónvirtual/menuprincipal.html>
- <http://www.astic.es/nr/astic/Boletic-todos/Boletic31/monografico/mono05.pdf>
- <http://www.aulavirtualperu.org>
- <http://www.campus-oei.org/revista/>
- <http://www.cinpe.una.ac.cr/investigacon/proyectos/elac>
- <http://www.eduteka.org>
- <http://www.henciclopedia.org.uy/autores/castro/virtuales.htm>
- <http://www.huascarán.gob.pe>

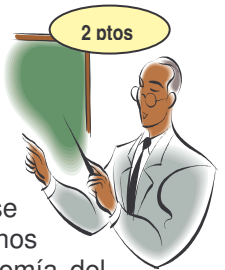
- <http://www.una.ac.cr/bibliotecologia/boletinbiblioteca/2004/Aula.doc>
- <http://www.aulavirtual.mendoza.goc.ar/aulav.htm>
- <http://www.monografias.com>
- http://www.pue.udlap.mx/tesis/lis/fernandez_r_ml
- <http://www.url.edu.gt>

ANEXOS

Prueba de Entrada



Los seres humanos utilizan, para desarrollar su vida y realizar actividades, un conjunto amplio de conocimientos. Pero este conocimiento debe ser encontrado por medio de un trabajo indagatorio sobre los objetos que se intenta conocer. Por ejemplo: si un profesor nos



2 ptos

dice (o leemos en un libro o periódico) que la economía del país crece a un ritmo del 4% anual, esta afirmación (cierta o falsa) podemos utilizarla y recordarla, al mismo tiempo que se incorpora y relaciona con otros conocimientos que poseemos de antemano.

Pero resulta evidente que alguien es el responsable de esa afirmación; alguien, de algún modo, ha estudiado la economía y ha determinado por algún procedimiento que su crecimiento es de un 4% ¿Cómo lo ha hecho? ¿De qué recursos se ha valido?

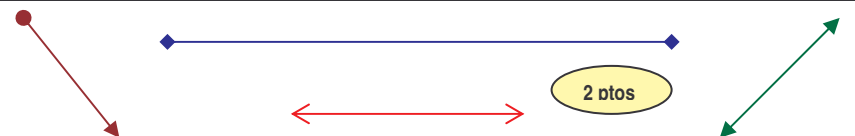
2 ptos

Cuando comenzamos a preocuparnos del **modo** en que se ha adquirido un conocimiento, o cuando intentamos encontrar un conocimiento nuevo, se nos presentan cuestiones de variada índole, muchas de las cuales integran el campo de la **Metodología**

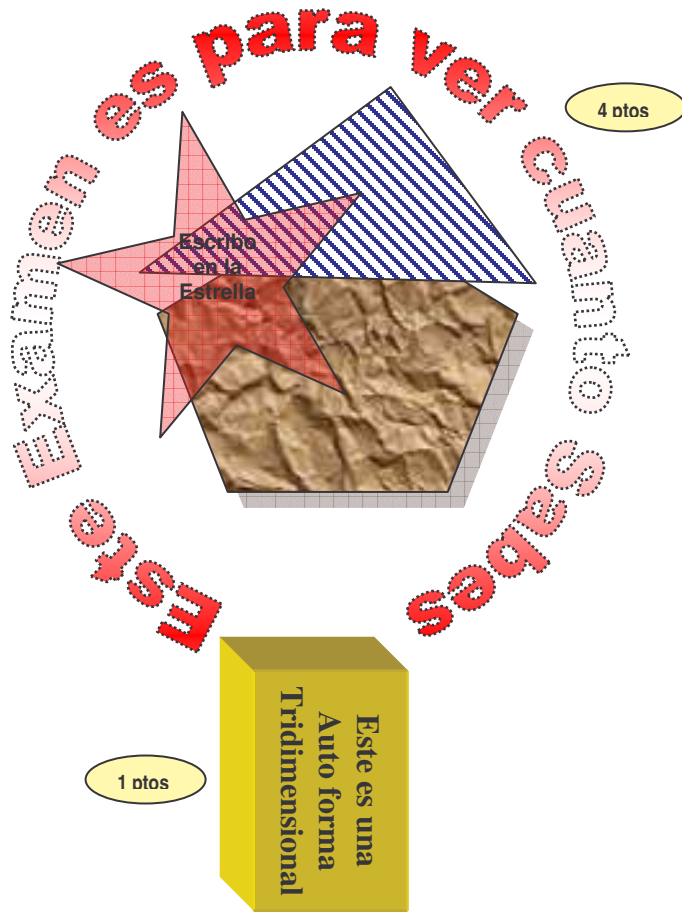
CRONOGRAMA 2005

2 ptos

3 ptos	Fechas	CRONOGRAMA																				
		Octubre				Noviembre				Diciembre												
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
Actividades																						
Presentación de Informes																						
Cronograma de Sustentaciones																						
Publicaciones																						



2 ptos



4 pts

1 pts

☎ Nombre	1. Datos personales	i. Nombre
☎ Dirección	1.1. Nombres	ii. Dirección
☎ Teléfono	1.2. Apellidos	iii. Teléfono
☎ País	2. Dirección	iv. País
☎ Código Postal	3. Teléfono	v. Código Postal
	3.1. Celular	
	4. País	
	4.1. Departamento	
	4.2. Región	

2 pts

PRUEBA DE SALIDA

Incremento del rendimiento académico

La idea de que el aprendizaje cooperativo generalmente da mejores resultados que otras formas de aprendizaje no es, sin embargo, suficiente para basar en ella la estructuración de la situación de la enseñanza.

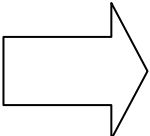
Es importante sobre todo averiguar por que se producen estas diferencias, encontrar estos procesos que funcionan en las formas de aprendizaje cooperativo y no en otras. Estudios en este campo vienen descubriendo en los últimos años varios asuntos al respecto:

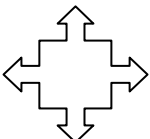
1. Utilizando Autoformas y WordArt cree los siguientes objetos

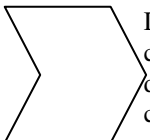


Nombre	1. Datos personales	i. Nombre
Dirección	1.1. Nombres	ii. Dirección
Teléfono	1.2. Apellidos	iii. Teléfono
País	2. Dirección	iv. País
Código Postal	3. Teléfono	v. Código
	3.1. Celular	
	4. País	
	4.1. Departamento	
	4.2. Región	

Meses / Actividades	Abril				Mayo				Junio			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Estudios preliminares												
Organización de los equipos de trabajo												
Difusión												

VESTURIO  Una vez conseguida la obra o preparada con la colaboración de los actores, se explicará a los participantes el contenido y los propósitos de la pieza

AUTO  Deberá estar de acuerdo al argumento de la obra. Si bien es cierto que la mayoría de las obras traen indicaciones de cómo deben ser disfrazados los actores, debe intervenir, sobre todo, la inventiva y los conocimientos del director.

TEXTO  Debe estar de acuerdo a la exigencia de cada uno de los personajes de la dramatización teniendo en cuenta las cualidades, edad, sexo, aptitudes psíquicas y físicas, de los cuales muestran determinadas inclinaciones innatas para el teatro.

1. Microsoft Word XP
 - 1.1. Entorno de Microsoft Word
 - 1.2. Descripción de Elementos
2. Preparación de documentos , edición y formato de textos
 - 2.1. Crear un documento
 - 2.1.1. Preparar página
 - 2.1.2. Tamaño y orientación del Papel
 - 2.1.3. Márgenes de la página

LISTA DE COTEJO

<u>INDICADOR</u>	<u>Si</u>	<u>No</u>
Configura la página (Márgenes y papel)		
Utilizando los controles (N , <i>K</i> , <u>S</u> , copia, corta y pega)		
Escribe párrafos justificados y en columnas		
Crea Tablas y justifica la información.		
Inserta números de página y encabezados de página.		
Utiliza WordArt y le cambia su apariencia.		
Inserta imágenes y cambia su orientación o tamaño		
Utiliza autoformas para hacer diseños		
Modifica el espacio interlineal del documento		
Crea documentos en cartas y correspondencias		
TOTAL		

FUENTE: producción Intelectual

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL AULA VIRTUAL

INSTRUCCIONES

La presente Ficha de Observación tiene por finalidad evaluar el Aula Virtual como una estrategia de aprendizaje, consiste en señalar los indicadores que validan dicha estrategia.

El docente evaluador, marcará con un aspa “X” en el casillero correspondiente de acuerdo a su opinión por cada uno de los ítems.

Autor : Piero Chávez Ormeño
 Docente Evaluador :

EVALUACIÓN DEL PROYECTO

INDICADOR	VALORACIÓN			
	Muy Bueno 5	Bueno 4	Regular 2	Deficiente 0
La estrategia en su integridad muestra aportes o aspectos innovadores en relación al tema.				
Los videos de las sesiones están claros para el entendimiento.				
Hay utilidad y funcionalidad en los videos.				
La voz de los videos tiene claridad y mensaje comprensible.				
El manual tiene claridad y mensaje comprensible.				
Existe interacción docente estudiante.				
Se observa secuencia lógica en la organización de archivos.				
Las opciones de la comunidad sirven para conducir un Aula Virtual.				
Tiene bibliografía actualizada				
Tiene direcciones Web.				
SUB TOTAL				
TOTAL				

<u>ESCALA</u>	
Muy Bueno	40 - 50
Bueno	27 - 39
Regular	13 - 26
Deficiente	0 - 12

.....

FUENTE: Producción Intelectual