



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE ESTUDIOS DE POSTGRADO  
MAESTRÍA EN GERENCIA AVANZADA EN EDUCACIÓN



**E-LEARNING PARA LA TRANSFORMACIÓN  
DEL ACTO DIDÁCTICO EN LA UNIDAD EDUCATIVA  
ESCUELA PARROQUIAL PADRE ALFONSO**

**Autor:** Lcda. Karen Hoyos  
C. I. V-16449846  
**Tutor** Dr. Luis Guanipa

Bárbula, julio del 2023



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE ESTUDIOS DE POSTGRADO  
MAESTRÍA EN GERENCIA AVANZADA EN EDUCACIÓN



**E-LEARNING PARA LA TRANSFORMACIÓN  
DEL ACTO DIDÁCTICO EN LA UNIDAD EDUCATIVA  
ESCUELA PARROQUIAL PADRE ALFONSO**

**Autor:** Lcda. Karen Hoyos

Trabajo de grado presentado ante la Dirección de Postgrado de la Universidad de Carabobo para optar al título de Magister en Gerencia Avanzada en Educación.

Bárbula, julio del 2023



## ACTA DE DISCUSIÓN DE TRABAJO DE GRADO

En atención a lo dispuesto en los Artículos 137, 138 y 139 del Reglamento de Estudios de Postgrado de la Universidad de Carabobo, quienes suscribimos como Jurado designado por el Consejo de Postgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación, de acuerdo a lo previsto en el Artículo 135 del citado Reglamento, para estudiar el Trabajo de Grado titulado:

**E-LEARNING PARA LA TRANSFORMACIÓN DEL ACTO DIDÁCTICO EN LA UNIDAD EDUCATIVA ESCUELA PARROQUIAL PADRE ALFONSO.**

Presentado para optar al grado de **MAGÍSTER EN GERENCIA AVANZADA EN EDUCACIÓN** por la aspirante:

**KAREN MAYELA HOYOS DE GARCÍA**  
C.I.: V- 16.449.846

Realizado bajo la tutoría del Profesor **LUIS GUANIPA**, cédula de identidad N° V- 13.045.403

Una vez evaluado el trabajo presentado, se decide que el mismo está **APROBADO**.

En Bárbula, a los trece días del mes de octubre del año dos mil veintitrés.

Prof. Luis Guanipa

C.I.: V-13.045.403

Fecha: 13-10-2023

Profa. Lisbeth Castillo

C.I.: V-11.154.381

Fecha: 13-10-2023



Prof. Wilmer Barico

C.I.: V-8.513.353

Fecha: 13-10-2023



MAESTRÍA


## ACTA DE APROBACIÓN



La Comisión Coordinadora del Programa de **Maestría en Gerencia Avanzada en Educación** en uso de las atribuciones que le confiere al Artículo N° 44, 46, 130 del Reglamento de Estudios de Postgrado de la Universidad de Carabobo, hace constar que una vez evaluado el Proyecto de Trabajo de Grado titulado: **PROPUESTA DE E-LEARNING PARA LA TRANSFORMACIÓN DEL ACTO DIDÁCTICO EN LA UNIDAD EDUCATIVA ESCUELA PARROQUIAL PADRE ALFONSO**, realizado bajo la línea de investigación: *Tecnología Aplicada a la Gerencia Educativa*, presentado por la ciudadana **KAREN HOYOS**, cédula de identidad N° **16.449.846** elaborado bajo la dirección de la Tutor Prof. **Luis Guanipa** cédula de identidad **13.045.403** considera que el mismo reúne los requisitos y, en consecuencia, es **APROBADO**.

En Valencia, a los Nueve (17) días del mes de Junio de dos mil veintidós.

Por la Comisión Coordinadora de la Maestría en  
**Gerencia Avanzada en Educación**

  
**Prof. Luis Guanipa**  
Coordinador del Programa



*Archivo Acta de Aprobación  
Elab. Lisbeth 2022-06-17*



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE ESTUDIOS DE POSTGRADO  
MAESTRÍA EN GERENCIA AVANZADA EN EDUCACIÓN



**CONSTANCIA DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR  
Y APROBACIÓN DEL PROFESOR DE SEMINARIO**

**E-LEARNING PARA LA TRANSFORMACIÓN DEL ACTO DIDÁCTICO EN LA  
UNIDAD EDUCATIVA ESCUELA PARROQUIAL PADRE ALFONSO.**

Aprobada en el Área de Estudios de Postgrado por la MsC. Lisbeth Castillo del Seminario de Investigación y Trabajo de Grado.

**C.I.: 11.154.381**

Acepto la tutoría del presente Trabajo según las condiciones del Área de Estudios de Postgrado de la Universidad de Carabobo.

**C.I.: 13.045.403**

**Tutor: Dr. Luis Guanipa**

Bárbula, octubre de 2019



UNIVERSIDAD DE CARABOBO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DIRECCIÓN DE ESTUDIOS DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN GERENCIA AVANZADA EN EDUCACIÓN



### AVAL DEL TUTOR

Dando cumplimiento a lo establecido en el Reglamento de Estudios de postgrado de la Universidad de Carabobo, quien suscribe, Dr. Luis Guanipa titular de la cedula de identidad N° 13.045.403, en mi carácter de Tutor del Trabajo de Grado titulado: **“E-LEARNING PARA LA TRANSFORMACIÓN DEL ACTO DIDÁCTICO EN LA UNIDAD EDUCATIVA ESCUELA PARROQUIAL PADRE ALFONSO”**, presentado por la ciudadana Karen Hoyos, titular de la cédula de Identidad V.- 16.449846, para optar al título de Magister en Gerencia Avanzada en Educación, hago constar que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación por parte del Jurado Examinador que se designe. Por lo tanto doy fe de su contenido y autorizo su inscripción ante la Dirección de Asuntos Estudiantiles.

En Bárbula a los 15 días del mes de marzo del año dos mil veintiuno.

---

**Dr. Luis Guanipa**

**C.I: 13.045.403**





UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE ESTUDIOS DE POSTGRADO  
MAESTRÍA EN GERENCIA AVANZADA EN EDUCACIÓN



### INFORME DE ACTIVIDADES

**Participante:** Lic. Karen Hoyos

**C.I.:** V-16.449846

**Tutor:** Dr. Luis Guanipa

**C.I.:** V-13.045.403

**Título del Trabajo:** E-learning para la transformación del acto didáctico de la Unidad Educativa Escuela Parroquial Padre Alfonso.

**Línea de Investigación:** Tecnología aplicada a la Gerencia Educativa.

Sesión	Fecha	Hora	Asunto Tratado	Observaciones
1	11/03/2020	8:00 a 11:30am	Capítulo I Planteamientos del problema Objetivos	
2	15/5/2020	8:00 a 11:30am	Capítulo II Antecedentes Bases teóricas	
3	23/10/2020	8:00 a 11:30am	Capítulo III Marco metodológico	
4	30/11/2020	8:00 a 11:30am	Instrumento	
5	11/03/2021	8:00 a 11:30am	Validez y Confiabilidad del Instrumento	
6	25/04/2022	8:00 a 11:30am	Organización de los datos	
7	1/06/2022	8:00 a 11:30am	Análisis e interpretación de los resultados Conclusiones	
8	17/06/2022	8:00 a 11:30am	Propuesta	
9	25/01/2023	8:00 a 11:30am	Revisión preliminar	
10	06/02/2023	8:00 a 11:30am	Revisión final	

Título definitivo: E-learning para la transformación del acto didáctico de la Unidad Educativa Escuela Parroquial Padre Alfonso.

Comentarios finales acerca de la investigación:

Declaramos que las especificaciones anteriores representan el proceso de dirección del trabajo de grado arriba mencionado.

Dr. Luis Guanipa

Lic. Karen Hoyos

V-13.045.403

V-16.449.846

## **Dedicatoria**

A Dios por acompañarme y guiarme en cada momento de mi vida.

A mis padres, a mi esposo y mis dos hijos por su constante apoyo y quienes me ayudan a querer ser una mejor persona. Sin ellos no lo hubiese logrado.



## Agradecimiento

A Dios Todopoderoso y a la Santísima Virgen. A mi familia por sus oraciones y apoyo.

Al Dr. Luis Guanipa y a la Dra. Lisbeth Castillo por su apoyo constante y motivación para el logro de este trabajo, su invaluable experiencia y recomendaciones y sobre todo sus palabras de aliento y apoyo.

Al personal directivo y docente de la Unidad Educativa Escuela Parroquial Padre Alfonso por su colaboración y apertura, y por su interés en el crecimiento y desarrollo de sus

## INDICE GENERAL

ix

	<b>p.p</b>
Acta de aprobación e proyecto.....	iv
Aval el tutor.....	vi
Dedicatoria.....	vii
Agradecimiento.....	ix
Índice General.....	x
Índice de Tablas.....	xiv
Índice de figuras.....	xv

Resumen.....	xvi
Abstract.....	xvii
Introducción.....	18
<b>CAPÍTULO I. EL PROBLEMA</b>	21
Planteamiento del problema.....	21
Objetivos de la Investigación.....	29
Objetivo general.....	29
Objetivos Específicos.....	29
Justificación.....	29
<b>CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO</b>	33
Antecedentes de la Investigación.....	43
Bases Teóricas.....	43
<b>INDICE GENERAL</b>	
	<b>p.p</b>
Teorías del desarrollo cognitivo de Piaget.....	43
Teorías de las Inteligencias Múltiples de Gardner.....	44
Teoría Sociocultural de Vygotsky.....	46
Referentes Conceptuales.....	47
Gerente Educativo.....	47
Gerente de Aula.....	48
Habilidades de un Gerente.....	50
Estrategia.....	51
Estrategia de Enseñanza.....	51

Clasificación de las Estrategias de Enseñanza.....	54
Estrategia para orientar la atención de los alumnos.....	55
Estrategias para promover el enlace entre los conocimientos previos y la nueva información que se ha de aprender.....	55
Estrategias de aprendizaje.....	57
Tecnologías de Información y Comunicación.....	57
Características de la Tic.....	58
Uso de las Tic en el ámbito educativo.....	59
Marco de competencias de los docentes en materia de Tic elaborado por la UNESCO- versión 3 (2019).....	59
Educación a distancia.....	65
Multimedia.....	66
<b>INDICE GENERAL</b>	<b>p.p</b>
Audios.....	66
Videos.....	67
Animación.....	67
Texto.....	68
Gráficos.....	68
Modalidades de formación en línea.....	68
E-learning.....	69
Aprendizaje Colaborativo y Constructivismo.....	70
Aprendizaje Sincrónico y Asincrónico.....	71
Acto didáctico.....	72

Bases legales.....	73
Cuadro Operacional.....	76
<b>CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO.....</b>	<b>78</b>
Tipo y Diseño de Investigación.....	78
Fases de la Investigación.....	79
Fase I Diagnóstico.....	79
Fase II Factibilidad.....	79
Fase III Diseño de la Propuesta.....	80
Población y Muestra.....	80
Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	81
Validez y Confiabilidad.....	82
<b>INDICE GENERAL</b>	<b>p.p.</b>
<b>CAPÍTULO IV. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS..</b>	<b>85</b>
Conclusiones del diagnóstico.....	107
Recomendaciones.....	109
<b>CAPÍTULO V. LA PROPUESTA</b>	<b>110</b>
Propuesta.....	110
Objetivos de la propuesta:	112
Objetivo general.....	112
Objetivos específicos.....	112
Misión.....	112
Visión.....	112

Justificación.....	113
Factibilidad de la propuesta	114
Factibilidad económica.....	114
Factibilidad técnica.....	114
Factibilidad institucional.....	114
Factibilidad humana.....	114
Descripción general de la propuesta	115
Fase I. Capacitación del personal.....	115
Fase II. Creación de estrategias virtuales.....	117
Fase III. Evaluación de las prácticas de las estrategias virtuales.....	118
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>120</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>128</b>

## ÍNDICE DE TABLAS


xiii

<b>Tabla</b>	<b>p.p</b>
1. Clasificación de las estrategias de enseñanza.....	55
2. Resultados de aprendizaje más comunes en el alumno de acuerdo a cada una de las estrategias.....	56
3. Ventajas e inconvenientes de las animaciones.....	67
4. Herramientas de comunicación.....	72
5. Cuadro operacional.....	76
6. Población de la Unidad Educativa Escuela Parroquial Padre Alfonso.....	81
7. Criterios de decisión para la confiabilidad de un instrumento.....	84
8. Indicador: Plataforma.....	86

9.	Indicador: Herramientas de comunicación digital.....	87
10.	Indicador: Redes sociales.....	89
11.	Indicador: Texto.....	91
12.	Indicador: Gráfico.....	93
13.	Indicador: Video.....	96
14.	Indicador: Audio.....	97
15.	Indicador: Animación.....	99
16.	Indicador: Sincrónico.....	101
17.	Indicador: Asincrónico.....	102
18.	Indicador: Colaborativo.....	104
19.	Indicador: Constructivista.....	106
20.	Factibilidad Económica.....	114

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figuras</b>	<b>p·p</b>
1. El marco de competencias de los docentes en materia de Tic elaborado por la UNESCO.....	64
2. Indicador: Plataforma virtual.....	82
3. Indicador: Herramientas de comunicación digital.....	88
4. Indicador: Redes sociales.....	90

5.	 or: Texto.....	
6.	or: Gráfico.....	
7.	or: Video.....	
8.	Indicador: Audio.....	98
9.	Indicador: Animación.....	99
10.	Indicador: Sincrónico.....	101
11.	Indicador: Asincrónico.....	102
12.	Indicador: Colaborativo.....	104
13.	Indicador: Constructivista.....	106
14.	Fases de la Propuesta E-learning.....	111



UNIVERSIDAD DE CARABOBO xv  
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
 DIRECCIÓN DE ESTUDIOS DE POSTGRADO  
 MAESTRÍA EN GERENCIA AVANZADA EN EDUCACIÓN

**E-LEARNING PARA LA TRANSFORMACIÓN DEL ACTO DIDÁCTICO EN LA UNIDAD EDUCATIVA ESCUELA PARROQUIAL PADRE ALFONSO**

**Autor:** Lcda. Karen Hoyos

**Tutor:** Dr. Luis Guanipa

**Resumen**

En la actualidad el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación son una herramienta clave para el proceso de enseñanza y aprendizaje. Es por ello, que el presente trabajo tiene como finalidad proponer e-learning para la transformación del acto didáctico de la Unidad Educativa Escuela Parroquial Padre Alfonso Municipio Valencia Estado Carabobo. Enmarcado





idad de proyecto factible, apoyado en la investigación de campo. La presente se encuentra sustentada bajo las bases teóricas del desarrollo cognitivo de las ciencias múltiples de Gardner y la teoría sociocultural de Vygotsky. Asimismo, la muestra están conformadas por veintidós (22) docentes especialistas y docentes de la escuela. La técnica implementada fue la encuesta y el instrumento un cuestionario cerrado con Escala tipo Likert constituido por veintidós (22) ítems con alternativas de respuesta policotómicas [(S) Siempre, (CS) Casi Siempre, (CN) Casi Nunca y (N) Nunca] que estuvo dirigido a la muestra señalada anteriormente; las cuales fueron sometidas a validación a través del juicio de expertos. La confiabilidad fue medida a través del coeficiente de Alfa de Cronbach, obteniendo un resultado de 0,752 lo cual indica una confiabilidad “Alta”. Los datos obtenidos fueron procesados y analizados de acuerdo a las variables de estudio concluyendo que se evidencia la importancia de las estrategias virtuales para el proceso de enseñanza y que estas a su vez pueden ayudar al estudiante a construir su propio conocimiento durante el aprendizaje.

**Palabras clave:** gerencia, e-learning, acto didáctico, estrategias, enseñanza y aprendizaje.

xvi

UNIVERSIDAD DE CARABOBO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DIRECCIÓN DE ESTUDIOS DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN GERENCIA AVANZADA EN EDUCACIÓN

**E-LEARNING PARA FOR THE TRANSFORMATION OF THE DIDACTIC ACT OF THE UNIDAD EDUCATIVA ESCUELA PARROQUIAL PADRE ALFONSO.**

**Autor:** Lcda. Karen Hoyos

**Tutor:** Dr. Luis Guanipa

**Abstract**

Currently, the use of information and communication technology (ICT) are a key tool for the teaching and learning process. That is why the present work aims to E-learning for the transformation of the didactic act of the Unidad Educativa Escuela Parroquial Padre Alfonso in

Valencia, Carabobo state. Framed in the feasible project modality, supported by field research. This research is supported by the theoretical bases of Piaget's cognitive development, Gardner's multiple intelligences and Vygotsky's sociocultural theory. Likewise, the population and sample are made up of twenty-two (22) specialist teachers and classroom teachers from the school. The technique implemented was the survey and the instrument was a closed questionnaire with a Likert-type scale consisting of twenty-two (22) items with polychotomic response alternatives [(S) Always, (CS) Almost Always, (CN) Almost Never and (N) Never that was aimed at the sample indicated above; which were subjected to validation through expert judgment. Reliability was measured through Cronbach's Alpha coefficient, obtaining a result of 0.752, which indicates a "High" reliability. The data obtained were processed and analyzed according to the study variables, concluding that the importance of virtual strategies for the teaching process is evident and that these, in turn, can help the student to build their own knowledge during learning.

*Keywords:* management, e-learning, didactic act, strategies, teaching and learning

## **INTRODUCCIÓN**

xvii

El docente ejerce un rol muy importante en el ámbito educativo ya que es éste quien acompaña al estudiante durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. El docente conoce las limitaciones, actitudes y aptitudes de cada uno de sus estudiantes, preparándolo para la vida de acuerdo a las circunstancias que le rodean en un mundo globalizado. De esta manera, el docente se desempeña como un líder dentro del aula, adaptándose para los diferentes cambios acontecidos dentro y fuera de la misma. Así mismo, (González, 2019) plantea que el gerente de aula gestiona soluciones, es un visionario sobre lo que su grupo debe aprender y sus necesidades, investigador, participativo con actitud positiva para la escucha y el intercambio.

El docente, en su carácter de investigador e innovador, debe analizar, repensar y ofrecer nuevas estrategias y soluciones para salvaguardar y ofrecer una educación de calidad en situaciones nunca antes vistas. Desde este punto de vista, es evidente que el sistema educativo ha atravesado por innumerables hechos a lo largo de la historia. Actualmente, el mundo ha tenido que enfrentar una pandemia en la que las instituciones educativas se han visto en la imperiosa necesidad de transformar el acto educativo y el modelo de enseñanza y aprendizaje para adaptarse a las necesidades de cada región. Venezuela no escapó de la pandemia causada por el COVID-19 donde la mayoría de los docentes han incorporado las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) dando solución a la problemática vivida llamando a una educación a distancia. A través de las TICs, muchos docentes se han visto beneficiados demostrando sus habilidades, conocimientos tecnológicos y su creatividad al hacer uso de un sinnúmero de herramientas digitales como presentaciones multimedia, gráficos, juegos, entre otros proporcionando una educación divertida y dinámica. A su vez, la población estudiantil tuvo la posibilidad de utilizar las aulas virtuales como un medio de comunicación con sus compañeros y maestros a través de cámaras digitales, textos, videos y mensajes atendiendo a las limitantes de una cuarentena.

Sin embargo, muchas instituciones no se vieron beneficiadas de la misma manera. Ya sea por la carencia de recursos electrónicos en la institución o la comunidad educativa, el internet o la preparación del docente, la implementación de una educación en línea fue un reto para algunas comunidades. Por ende, el principal objetivo de esta investigación es el de realizar un estudio que permita diagnosticar y determinar la necesidad de un E-learning y de esta manera proponer estrategias que permitan la transformación del acto didáctico en la Unidad Educativa Escuela Parroquial Pare Alfonso.

Para llevar acabo lo anterior, la investigación se llevó de la siguiente manera:

En el Capítulo I, se presenta la problemática de la investigación, destacando la problemática a nivel internacional, nacional y local, los objetivos que delimitan la misma, las razones que justifican la realización el estudio y su importancia.

El Capítulo II, es referido al marco teórico. Es decir, se mencionan los antecedentes que sustentan y relacionan el estudio, fundamentos teóricos y legales que permiten el desarrollo y realización del mismo, y el cuadro operacional de variables.

El Capítulo III contempla el marco metodológico. Se describe el tipo y diseño de la investigación, se definen la población y muestra. De la misma manera, se mencionan las técnicas e instrumentos de recolección de datos, la validez y confiabilidad del instrumento y las técnicas de análisis de los resultaos.

El capítulo IV reseña del análisis de los datos obtenidos de la aplicación del cuestionario organizados en cuadros con la representación gráfica de la información. Así mismo se presenta la interpretación y el sustento teórico de los resultados destacando los aspectos más relevantes. Finalmente, se describen las conclusiones y las recomendaciones del trabajo de investigación, y la bibliografía consultada para el desarrollo del mismo.

Finalmente, en el Capítulo V, se presenta la propuesta de la investigación una vez analizados los datos y obtenido las conclusiones de los mismos. Esta propuesta contiene los objetivos generales y específicos, la misión y visión, justificación factibilidad y fases de la propuesta.

## **Capítulo I**

### **El Problema**

#### ***Planteamiento del Problema***

El mundo en la actualidad, han ocurrido grandes cambios que se ven reflejados a lo largo del tiempo y que a su vez afectan notablemente la educación del ser humano. Muchos de estos cambios son migraciones, desastres naturales, condiciones ambientales, hechos políticos, religiosos, económicos, sociales, científicos y tecnológicos. Países como China, Finlandia, España, entre otros han tenido que globalizar las prioridades educativas y adaptarlas de acuerdo

a las realidades que protagoniza su país como lo ha planteado la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) en diferentes artículos. Las instituciones educativas han tenido que reformar y mejorar los sistemas para ofrecer una educación de calidad. Los docentes no escapan de esta necesidad y se ven obligados a adaptarse y formarse profesionalmente para ayudar al desarrollo educativo.

En este sentido, la Oficina Regional de Educación de la UNESCO para América Latina y el Caribe (UNESCO/OREALC, 2002) advierte que el docente debe cubrir no sólo los aspectos pedagógicos; sino también, la diversidad de temas sociales y culturales que se producen tanto a nivel local como global y que deben hacer frente las instituciones educativas. Los docentes requieren conocer su realidad y entorno; y estar preparados para afrontar la complejidad de los temas sociales y culturales que ocurren en su región y a nivel mundial. Los docentes deben estar preparados intrínsecamente para así poder establecer una conexión con sus estudiantes y ayudarlos ante la complejidad de los diversos hechos y situaciones.

De acuerdo a la UNESCO (2009) el docente es uno de los tres pilares de la educación junto a la alfabetización y las competencias para la vida productiva, siendo importante su condición, contratación, formación inicial y perfeccionamiento laboral. Un docente calificado es esencial para lograr una educación de calidad, por ello la UNESCO proporciona directrices y políticas globales para la mejora del cuerpo docente; y desempeña un papel importante la utilización de nuevas tecnologías de la información y la comunicación, no sólo para un mejor desempeño profesional, sino también para apoyo en las aulas y en las buenas prácticas pedagógicas correspondientes.

En esta perspectiva, la UNESCO et al. (2015) conformaron el Foro Mundial sobre la Educación en Incheon (República de Corea) donde se aprobó la Declaración Incheon para la

Educación 2030 junto a 1600 participantes de 160 países, donde se encontraban ministros, jefes y miembros de delegaciones, jefes de organismos y funcionarios de organizaciones multilaterales y bilaterales, así como representantes de la sociedad civil, la profesión docente, los jóvenes y el sector privado.

Esta declaración presenta una nueva manera de visualizar la educación para los próximos 15 años, que según el Objetivo de Desarrollo Sustentable 4 (ODS 4) es el de “garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje a lo largo de la vida para todos” (p.7). Es importante destacar que en el ODS 4c, los organizadores manifiestan que “los docentes son la clave del éxito”, por lo que requieren atención urgente. Los docentes son fundamentales para una educación de calidad, es necesario otorgarles independencia, contratación y retribución adecuada; deben estar motivados y preparados profesionalmente, deben recibir soporte y estar dotados de recursos necesarios, suficientes y eficaces.

En el mismo orden de ideas, se ha demostrado que un desarrollo profesional continuo del docente permitirá un sistema educativo exitoso y asegura una educación de equidad y calidad, favoreciendo al aprendizaje y a los mismos docentes. Los docentes tienen derechos socioeconómicos y políticos por lo que merecen trabajar en condiciones dignas y obtener un salario adecuado. Asimismo, los docentes colaboran notablemente a enriquecer el efecto del aprendizaje con el apoyo de la comunidad educativa, al igual que ameritan de un período para lograr el trabajo con sus colegas y personal directivo, y para disfrutar de las oportunidades de desarrollo profesional.

Por consiguiente, los docentes y el personal de apoyo pueden colaborar a que este decreto se cumpla al asegurar el aprendizaje de los alumnos gracias a su profesionalismo y



compromiso, mejorar los planes de estudios y la pedagogía, fomentar la equidad e igualdad, crear un puente entre las políticas y las prácticas al contribuir a través de su conocimiento y experiencias como profesional a la elaboración de políticas y estrategias globales.

En este sentido, se comprende que el docente se transforma en un gerente de aula encargado de la preparación de estudiantes a nivel cognitivo, personal y profesional para los cambios actuales y futuros, integrando los saberes a su realidad en un mundo globalizado. Un profesional capacitado para el manejo de conflictos y resolución de problemas. Tal como lo plantea Castellano (2006), “la gerencia de aula está referida a todo lo que el docente hace en el aula, en donde es un efectivo gerente de manejo de conflictos, comunicación, toma de decisiones, diseños físicos, tarea académica, motivación, innovación, entre otras” (p.15).

En América Latina y el Caribe, se han planteado algunas propuestas para tomar en cuenta acerca de la formación docente. La Oficina de la UNESCO en Santiago y Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe (2013), expone que uno de los principales logros en la región es la implementación de La Estrategia Regional de Docentes desde el 2011, en su interés por el diseño de políticas públicas que ayuden al mejoramiento del desempeño docente a favor de una educación de calidad para todos en América Latina. Dicho proyecto aporta la mejor evidencia nacional e internacional a favor del fortalecimiento docente.

En Venezuela, el docente debe ser una persona integral y capacitada. Esto lo establece en el artículo 104 en la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999): “La educación estará a cargo de personas de reconocida moralidad y de comprobada idoneidad académica...” (p.21). Igualmente, la Ley Orgánica de Educación (2009) de Venezuela menciona entre las competencias del docente en su artículo 6 el planificar, ejecutar, coordinar políticas y programas de formación que estén orientados hacia el desarrollo del ser humano y su

incorporación al trabajo productivo para el desarrollo socio-cognitivo y la fusión del saber y las actividades manuales e intelectuales. Igualmente, el docente debe fomentar la unificación cultural y educativa, regional y global para la cooperación de la investigación científica y tecnológica.

Para nadie es un secreto el gran avance tecnológico y científico percibido en la actual era del siglo XXI, donde la digitalización, la comunicación, los sistemas de aprendizajes, entre otros, han permitido la creación de objetos inimaginables que en su buen uso han ayudado al desarrollo intelectual y físico del individuo, el descubrimiento de hechos insólitos, la curación de enfermedades y la comunicación entre personas, por nombrar algunos. Al respecto, la UNESCO (2018) menciona:

...la formación de los docentes en un mundo cada vez más complejo debe orientarse hacia el futuro y prepararlos, a su vez, para el aprendizaje continuo. La formación debe facilitar la reflexión por parte de los docentes sobre cuestiones vinculadas con el tipo de educación que resulta más pertinente y adecuada según las necesidades de los jóvenes en un entorno de aprendizaje diferente como el del siglo XXI. (Documento en línea).

En este contexto, la UNESCO (2020) plantea que:

Para integrar eficazmente las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la enseñanza y el aprendizaje se precisa de una redefinición de la función de los docentes en la planificación y aplicación de esas tecnologías, a fin de cambiar y mejorar el aprendizaje. Los sistemas educativos deben actualizar y mejorar regularmente la preparación y la formación profesional del personal docente y velar porque todos los profesores puedan sacar partido de la tecnología con fines educativos.

Actualmente el docente se ve en la necesidad de aprender y enseñar habilidades. Es imprescindible el manejo y uso básico de las tecnologías de la información y comunicación TIC que ayuden al desarrollo profesional e intelectual del docente y que éste a su vez sea capaz de impartir dicho conocimiento para promover estrategias de aprendizaje dentro del aula de clases.

Cabe destacar, que el docente desempeña un papel clave en la integración de las TIC en las prácticas pedagógicas ya que garantiza la calidad y la ecuanimidad del proceso de aprendizaje. El docente requiere de una formación permanente en el desarrollo de competencias necesarias en materia de TIC, para que pueda desarrollar capacidades básicas y competencias digitales para la vida y el trabajo.

Se pueden encontrar diversos proyectos educativos en el marco de las TIC, implementados en diversos países, para el proceso de enseñanza y aprendizaje. Para el año 2009, Venezuela presentó el Proyecto Canaima: Un salto cualitativo para la educación nacional con la finalidad de dotar a los niños de primero a sexto grado con computadoras portátiles y laptops y tabletas a los estudiantes de secundaria. Los docentes y especialistas venezolanos fueron los encargados de realizar más de 1800 Actividades Digitalizadas de Aprendizaje (ADA) para complementar su formación escolar.

Igualmente, el logro del Proyecto Canaima se evidenció desde sus inicios tras participar en congresos internacionales como el Festival Latinoamericano de Instalación de Software Libre (FLISOL, 2010) donde fue instalado en los equipos de muchos usuarios. Asimismo, en 2014 fue incluida la población universitaria del Programa Nacional de Formación en Medicina Integral Comunitaria.

Para 2018 dos grandes proyectos como el proyecto de tecnología del aprendizaje ThingLink y el programa No Puedo Esperar a Aprender de la ONG Holandesa recibieron el Premio UNESCO-Rey Hamad bin Isa-Al Khalifa para la Utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la Educación. Este premio busca recompensar a los autores y organizaciones que hacen uso innovador de las tecnologías para un mejor proceso y provecho del proceso de enseñanza y aprendizaje y el rendimiento general de la educación. Los proyectos ganadores fueron de Finlandia y los Países Bajos.

Asimismo, el proyecto de tecnología del aprendizaje ThingLink (Finlandia) es reconocido por la innovación de la herramienta digital y por su tecnología de aprendizaje visual y la inclusión de personas con discapacidades o capacidad limitada de expresión. Igualmente, ThingLink fomenta el aprendizaje para todos. Su tecnología se adapta a diferentes estilos de aprendizaje y ayuda a personalizar las lecciones de acuerdo a las necesidades individuales de los alumnos. De la misma manera, el programa No puedo esperar a aprender de la ONG holandesa fue galardonado por brindar una solución oportuna, funcional y rentable al ofrecer una educación de calidad a niños en situaciones de emergencia. Este proyecto ofrece una oportunidad de aprendizaje a través de juegos educativos personalizados en tabletas.

Cabe destacar, que el análisis precedente permite reconocer que ahora más que nunca debido a la crisis sanitaria mundial de la pandemia del Covid-19, es reconocida la importancia del uso de las TIC en la educación. Miles de escuelas e instituciones educativas han sido cerradas y la educación como derecho fundamental debe llegar a cada hogar y estudiante. Es evidente que un gran número de docentes y alumnos utilizan el internet y la web como medio de apoyo para acompañar el proceso educativo; El cuerpo docente debe estar preparado para lidiar con el compromiso de ser innovador y asistir a los educandos en este proceso. Yokozeki (2020)

directora del Instituto Internacional de la UNESCO para el reforzamiento de las capacidades en África afirma al respecto que “la necesidad es la madre de la inventiva, esta situación podría representar una oportunidad para que los docentes y educandos refuercen su autonomía, su creatividad y el espíritu innovador.” El proceso educativo una vez más debe superar nuevos retos y cumplir con objetivos preconcebidos de manera innovadora y audaz apoyándose en el cuerpo docente, el sistema educativo, y la comunidad educativa con la finalidad de obtener una educación de calidad.

El desarrollo humano y social se ha visto marcado gracias al uso de la web y las tecnologías como medio de aprendizaje. En diversos países es cotidiano que los estudiantes hagan uso de la tecnología como complemento a sus tareas diarias en el aula de clase. Incluso, diversas aplicaciones han sido creadas para el mejoramiento y desarrollo de habilidades en niños y adolescentes con dificultades de aprendizaje. Aunado a esto, la crisis sanitaria mundial ha ayudado a que los docentes y alumnos aprovechen al máximo el uso de las tecnologías volviéndose una necesidad el buen uso de las redes sociales y la internet.

En el caso particular de la Unidad Educativa Escuela Parroquial Padre Alfonso, colegio católico perteneciente a las Hermanas Reparadoras del Sagrado Corazón de Jesús, es una institución que ofrece una educación integral y eficiente, basada en los valores religiosos buscando una educación eficiente y focalizada en la mejora del proceso educativo para generar experiencias enriquecedoras a la comunidad educativa. Sin embargo, Se pudo evidenciar mediante la observación directa que a pesar del interés por parte de los docentes en la inducción y desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje para la formación de un ser integral, no cuentan con los recursos necesarios para la implementación de una plataforma tecnológica y uso del internet y la web como acompañamiento del proceso educativo.

Si bien es cierto que esto es un gran impedimento, no podemos escapar de la realidad global por la cual tienen que pasar los estudiantes donde en un futuro no muy lejano deberán adaptarse a las consecuencias que acarrea el vivir aislados en una era digital. Durante la pandemia del Covid-19, la institución y la comunidad educativa enfrentaron un gran reto con el fin único de brindar una educación al alcance de todos y cumplir con los objetivos y metas propuestas pese a los pocos recursos.

De la misma manera, considerando la necesidad de un aprendizaje de equidad y calidad para el logro significativo de los objetivos consensuados, en la continua búsqueda de estrategias para mejorar e innovar el proceso de enseñanza aprendizaje, conociendo la existencia de inteligencias múltiples en el individuo que permiten que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea un proceso más dinámico e interactivo, con la capacitación constante de un docente líder y creativo, interesado en promover las Tecnologías de Información y Comunicación, adaptándose ante la necesidad de una educación innovadora debido a la crisis sanitaria mundial que acontece, se hace la siguiente interrogante:

¿De qué manera, la creación de estrategias basadas en e-learning propuestas por el docente como gerente de aula puede contribuir con el desarrollo integral y tecnológico del estudiante en el acto didáctico?

**Objetivo general:**

Proponer e-learning para la transformación del acto didáctico de la Unidad Educativa Escuela Parroquial Padre Alfonso en Valencia Estado Carabobo.

**Objetivos Específicos:**

Diagnosticar la necesidad del e-learning en la Unidad Educativa Escuela Parroquial Padre Alfonso.

Determinar la factibilidad de implementación del e-learning para la Unidad Educativa Escuela Parroquial Padre Alfonso.

Diseñar estrategias basadas en e-learning para la transformación del acto didáctico en la Unidad Educativa Escuela Parroquial Padre Alfonso.

### **Justificación**

Los docentes por muchos años han estado en el punto focal del proceso de enseñanza aprendizaje siendo uno de los pilares fundamentales de la educación por su vinculación con el estudiante, su entorno y su alcance a nivel local y global. Actualmente, el docente como gerente de aula debe estar preparado y altamente calificado para inducir los conocimientos pedagógicos, planificar y lograr objetivos dentro y fuera del aula de clases, desarrollar un pensamiento crítico para la vida, y generar una visión de resolución de conflictos. El docente debe lograr fusionar los conceptos pedagógicos con las capacidades personales y las realidades locales en un mundo globalizado. Es el encargado de impartir conocimientos vanguardistas, proponer y planificar proyectos científicos y tecnológicos para el mejoramiento y evolución del ser humano.

La tecnología tiene un papel importante en la educación, aportando aspectos positivos para el mejoramiento del proceso educativo, la inclusión de todos para el aprendizaje y la evolución del hombre, siendo el docente el encargado de manejar las herramientas necesarias para el logro de la misma. Se necesitan docentes calificados y preparados en el conocimiento e implementación de las Tecnología de la Información y la Comunicación para la creación de estrategias virtuales e innovadoras de acuerdo a las necesidades de los estudiantes.



En el marco de competencias de los docentes en materia de Tic-Versión 3 planteados por la UNESCO (2020), se entiende que:

Los docentes que dominan las competencias del nivel de adquisición de conocimientos pueden:

1. Determinar si sus prácticas pedagógicas se corresponden con políticas nacionales y/o institucionales y favorecen su consecución.
2. Analizar normas curriculares y determinar cómo se pueden utilizar pedagógicamente las TIC para responder a dichas normas.
3. Elegir adecuadamente las TIC en apoyo a metodologías específicas de enseñanza y aprendizaje.
4. Definir las funciones de los componentes de los equipos informáticos y de aplicaciones comunes de productividad, y ser capaz de utilizarlos.
5. Organizar el entorno físico de modo tal que la tecnología sirva para distintas metodologías de aprendizaje de manera inclusiva.
6. Utilizar las TIC para su propio desarrollo profesional. (p.6)

Igualmente, el docente puede utilizar las TIC como complemento en las actividades pedagógicas, así como lo plantea la UNESCO en el marco de competencias de los docentes en materia de Tic-Versión 3 donde indica que el docente debe estar capacitado para gerenciar una educación integral, participativa e innovadora de acuerdo a las necesidades y niveles de cada grupo con el uso eficiente de las TIC para el logro de objetivos consensuados y una educación de calidad.

Actualmente nos podemos encontrar con el diseño de diversas estrategias virtuales que han logrado el desarrollo del proceso de aprendizaje en diferentes ámbitos. El desarrollo de software educativo, páginas web, el buen uso de las redes sociales, aulas virtuales y plataformas, educación a distancia, el implemento de realidad virtual han aportado grandes avances tecnológicos y científicos. Incluso, los docentes del mundo tuvieron que demostrar su liderazgo, capacitación e innovación ante un hecho imprevisto como es la Pandemia del Covid-19 donde implementaron estrategias virtuales y a distancia para garantizar la comunicación y educación.

Es por ello que, la presente investigación justifica debido a la importancia que representa la creación de estrategias virtuales innovadoras para mejorar las prácticas pedagógicas, por parte del docente como gerente de aula en la Unidad Educativa Escuela Parroquial Padre Alfonso, en función del desarrollo y mejoramiento del proceso de aprendizaje en el marco de las competencias docentes en materia de las TIC planteadas por la UNESCO, acorde con las directrices emanadas por el Ministerio del Poder Popular para la Educación, las leyes que rigen la materia educativa, el sistema educativo bolivariano, además de la misión, visión y objetivos del plantel.

De igual forma, la presente investigación se justifica ya que la realización de una estrategia virtual se encuentra enmarcada en el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en la educación y por ende contribuye al desarrollo tecnológico y científico del sistema educativo ayudando al mejoramiento de los procesos de aprendizaje.

Además, al realizar el estudio, se beneficia el personal docente de la institución, ya que podrán contar con una herramienta virtual tangible con seriedad, validez, confiabilidad e información oportuna, que ayude a futuros docentes como acompañamiento en el desarrollo de

sus prácticas pedagógicas, al cumplimiento de los objetivos curriculares y como base de datos para futuras investigaciones.

Así mismo, la creación de una estrategia e-learning por parte del docente como gerente de aula por cuanto ésta se ha creado en función de las necesidades de los estudiantes. La finalidad es crear estrategias que complementen y faciliten al niño el aprendizaje. Por último, la presente investigación es de gran relevancia ya que contribuye como antecedente a futuras investigaciones con objetivos similares y de esta manera trascender en el tiempo.

## **Capítulo II**

### **Marco Teórico**

#### ***Antecedentes de la Investigación***

Los antecedentes de la investigación muestran estudios realizados con anterioridad y que aportan un valor relevante para el desarrollo de la investigación.

De esta manera, Tovar (2018) presenta un trabajo de investigación titulado Incidencia de las Tic como apoyo pedagógico en el proceso de enseñanza de la lectura y escritura en niños y

niñas de cuarto curso de básica primaria en la IED Técnica Medalla Milagrosa del Municipio de Chaparral Tolima Colombia. El objetivo de la investigación es evaluar los efectos del uso de las tecnologías de la información y comunicación TIC mediante la implementación de un programa de multimedia como metodología complementaria a la clase tradicional de lenguaje a fin de optimizar el aprendizaje de la lectura y escritura, en los niños y niñas de cuarto grado de básica primaria en la sede Santa Luisa de la institución Educativa Técnica Medalla Milagrosa, de Chaparral, en el departamento del Tolima, Colombia. Las bases teóricas de dicho estudio están basadas en las consideraciones de Vygotsky quién plantea que el medio es determinante en los procesos de aprendizaje y que el entorno social a través de los objetos culturales y las instituciones efectúan la transformación en la mente y los procesos cognoscitivos individuales de los sujetos.

A su vez, los autores se basan en las teorías de Navarro, Alcalde & Marchena quienes plantean la importancia del aprendizaje mediante las nuevas tecnologías de la comunicación e información, donde los medios o recursos en educación son las formas o instrumentos que posibilitan las funciones instruccionales o son herramientas de trabajo que se utilizan en las aulas para desempeñar la actividad docente de una forma más eficaz. La población determinada fueron los cursos de 4to grado 01 y 02, que poseen edades comprendidas entre los 9 y 11 años. La muestra se tomó de manera intencional conformando un grupo de 30 niños y niñas, distribuidos en 18 niñas y 12 niños de estrato económico medio y que asisten regularmente a las clases de español y literatura.

En el mismo orden de ideas, para la evaluación docente acerca de su opinión y actitud hacia el uso de las Tics en las clases se toma una población de 13 docentes adscritos a la institución. El tipo de investigación utilizada en la investigación es pre experimental con pre

prueba y pos prueba o denominado pretest – postest. Igualmente, se aplicó una encuesta dirigida a los docentes con el fin de evaluar la motivación de los docentes, su conocimiento, nivel de aplicación y expectativas hacia el uso de las TIC como herramientas para el acompañamiento docente en los procesos de enseñanza de la lectura y escritura. Para medir Los resultados se analizaron de forma descriptiva y se obtuvieron datos que evidencian un cambio significativo cualitativo en las habilidades lecto-escritoras en la población objetivo. Igualmente se demuestra un gran nivel de participación y aceptación por parte de los docentes hacia las nuevas tecnologías en el cuerpo docente de la institución hacia el uso y aplicación de las TIC en el área de español y lenguaje en los cursos evaluados. Así mismo se deben tener inducciones en la elaboración y creación de programas a partir de las TIC que sirvan como herramientas de acompañamiento en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El presente estudio ayuda a reforzar los objetivos planteados en la presente investigación. El autor implementó el uso de las TIC a través de un programa multimedia como refuerzo a la educación tradicional lo cual permite estudiar en mayor escala la importancia de la incidencia de las TIC en el acto educativo. Es evidente las TIC son una herramienta eficaz en el proceso educativo al ser utilizadas complementariamente a las clases tradicionales. De la misma manera, el docente es el principal responsable como orientador y mediador del proceso de enseñanza y aprendizaje demostrando su liderazgo como gerente de aula. El adiestramiento profesional en cuanto a las TIC debería formar parte de la capacitación constante del docente como gerente de aula, quien debe capacitarse e instruirse constantemente.

De la misma manera, Briceño y Romero (2018) de la Universidad Metropolitana de Venezuela y la Universidad de Sevilla en España, a través de su investigación Aplicación de un material multimedia en las aulas de educación infantil en el Colegio Don Bosco en Caracas

Venezuela, aplican un material educativo multimedia basado en estrategias de aprendizaje que faciliten el proceso de lectura y escritura en niños de seis y siete años cursantes del primer grado de Educación Básica. Las teorías basadas en esta investigación fueron el enfoque sociocultural de Lev Vygotsky, el aprendizaje significativo de David Ausubel y la teoría de inteligencias múltiples de Howard Gardner. Para esto, se desarrolló una investigación de tipo no experimental, con una modalidad descriptiva, de enfoque mixto. Partiendo del entorno diseñado y desarrollado, se construyeron los instrumentos de recolección de la información: cuestionarios, entrevistas, guion de observación y grabación de sesiones, los cuales fueron aplicados en dos salones de primer grado, contando con la participación de las maestras de aula, profesoras de informática y padre de los niños.

La población es de niños de seis y siete años que estén cursando el primer grado de Educación Básica en un instituto privado ubicado en el Área Metropolitana de Caracas. La muestra es de dos salones de primer grado con aproximadamente 32 alumnos cada uno. El producto aplicado se relacionó con la temática del cuento “Andrés quiere una mascota”, para proporcionar al niño aprendizajes significativos, construidos en relación con sus pares, padres y maestros. Los principales resultados de este proceso fueron establecer un listado de potencialidades y desventajas del recurso de acuerdo a los objetivos formulados en el diseño instruccional.

Dentro de este marco, las recomendaciones pedagógicas permitieron realizar una presentación eficiente a la institución educativa, orientar a los docentes y padres en la aplicación del entorno y sirvieron de base para la incorporación del recurso en un contexto determinado. Los resultados de aplicación indican que el entorno contribuye de forma positiva con el rendimiento académico porque estimula a los niños a leer y profundizar en la comprensión

lectora. Es importante destacar que la incorporación de la tecnología en el aula depende del maestro; este organiza la inclusión de recursos informáticos en base al diseño instruccional que guía la práctica pedagógica, tomando en cuenta los intereses y necesidades de los alumnos para propiciar estrategias significativas.

El presente estudio se considera un aporte científico para esta investigación ya que esboza de forma clara y objetiva la metodología utilizada en cuanto a la creación de un material multimedia. Es interesante conocer la variedad de instrumentos de recolección de datos utilizados por los autores para demostrar la veracidad de los resultados. Igualmente, destacan la importancia de todos los involucrados para que la investigación se lleve a cabo, como es el caso de los pares, padres y maestros. Es decir, el docente acompañado de la comunidad educativa logra los objetivos solicitados. De la misma manera, revelan la importancia del docente dentro de la implementación de nuevas estrategias, ya que es el encargado de monitorear y adecuar las mismas de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, que en relación con la presente investigación realiza las funciones de un gerente de aula quién además debe vincular a los padres en este proceso y considerar un hecho mundial como la pandemia del Covid-19.

Es conveniente señalar el trabajo de investigación *Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la educación Básica* presentado por Martínez (2018) en la Universidad Nacional de Ecuador, UNAE, cuyo propósito es el de exponer los factores que inciden en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) por parte de los docentes de Educación Básica. Es una investigación cuantitativa, bibliográfica, descriptiva y estudio de caso. La población está conformada por los docentes de dos escuelas con la totalidad de 26 docentes. El instrumento aplicado fue una encuesta estructurada por 16 preguntas que conformaron los 6 indicadores de la investigación. El cual, se validó por 3 expertos en

tecnología, información y comunicación en el área educativa. Los resultados arrojaron que las TIC en las escuelas objeto de estudio no son algo nuevo, ya que las mismas tienen varios años aplicándose. Sin embargo, no todos los docentes han estado en contacto con ellas, ya que la mayoría de las veces es el docente de computación el que mantiene una frecuente usabilidad de estos recursos.

Es de señalar que los estudiantes de ambas escuelas, por estar ubicados en zonas rurales tienen acceso a computadoras e internet fuera de las escuelas, es decir están familiarizados en cierta medida con los periféricos de hardware. Se debe hacer más hincapié sobre el proceso enseñanza aprendizaje para que los estudiantes aprendan con ella. Dentro de las conclusiones se destaca que las TIC ayudan a consolidar en la mayoría de los casos, los aprendizajes en la Educación Básica, mejorando la calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que con ellas se pueden abordar actividades más dinámicas y significativas, que producen un efecto positivo y deseable en los estudiantes, pues estos pueden explorar y obtener otros conocimientos a su propio ritmo, mejorando el rendimiento escolar con el uso del computador.

Se agrega, que las TIC facilitan el trabajo diario al poder realizar las planificaciones pedagógicas y las actividades, introduciendo estrategias digitales, que hacen a la función pedagógica más efectiva y eficiente; al respecto, se debe considerar la conformación de un equipo coordinado de trabajo, que se encargue de planificar la actualización de los docentes y la inclusión total de las TIC en la Educación Básica, así como velar que las salas de computación sean utilizadas por todos los docentes para la mejora de su enseñanza.

El aporte de este estudio a la presente investigación es el de demostrar la efectividad del uso de las tecnologías en la educación como estrategias de enseñanza al brindar un acompañamiento de acuerdo a las necesidades del estudiante. Igualmente, es importante



considerar que dichas estrategias deben ser dinámicas, interactivas y atractivas de manera que el contenido sea deseable por los estudiantes. De la misma manera, ya que el proceso de inclusión de las TIC debe ser planificado, es conveniente escoger estrategias acordes al planteamiento de la presente investigación y así cubrir las necesidades de la institución. El docente como gerente de aula debe estar preparado para el uso y ejecución de las mismas, así como la instrucción del contenido de las TIC.

Dentro de este orden de ideas, Goncalves (2017), en la Universidad de Carabobo, expone el estudio de Planificación estratégica como herramienta gerencial del docente del aula, el mismo tuvo como objetivo proponer a los docentes del liceo nocturno José Rafael Pocaterra la planificación estratégica como herramienta gerencial del docente de aula. Las bases teóricas enmarcadas en este estudio son las de la planeación estratégica como modelo gerencial, el enfoque de la Gestalt, la teoría del aprendizaje constructivista de Gregory y a teoría del liderazgo del sociólogo Mcgregor D. En relación a la metodología, la investigación responde a la modalidad de proyecto factible. La población fue de (50) cincuenta estudiantes, con una muestra aleatoria del 58% quedando (29) veintinueve estudiantes objeto de estudio. Se diseñó un cuestionario de preguntas cerradas basado en la escala de Kuder Richardson. Los resultados evidenciaron la factibilidad de elaborar la propuesta de la planificación estratégica que le sirva de apoyo al docente y establecer sugerencias para mejorar su desempeño como gerente de aula.

Este estudio se vincula con la presente investigación al resaltar la importancia del docente como gerente de aula por lo que es necesario tomar en cuenta la participación y desempeño del mismo. El docente como líder de aula es responsable de crear estrategias que fomente un ambiente participativo y ayuden al estudiante a alcanzar los objetivos de acuerdo a la realidad de la comunidad, pero consciente de un mundo globalizado y avanzado. De esta manera, en el

presente estudio se busca que el docente sea el autor principal y el creador de estrategias innovadoras adaptadas al grupo y a la sociedad. Es evidente que a través de la herramienta de la planificación y del liderazgo del docente, e mismo es capaz de planificar, evaluar el proceso y los resultados para de esta forma mejorar o cambiar las estrategias utilizadas.

De la misma manera, Valera (2018) presenta un estudio de investigación en la Universidad de Carabobo, el cual lleva por nombre Sistema de gestión de control interno para la administración educativa en la U.E “Dr. Francisco Espejo” Valencia Estado Carabobo. Este estudio tiene como finalidad proponer un sistema de gestión de control interno digitalizado para la administración educativa en la U. E “Dr. Francisco Espejo” Municipio Valencia Estado Carabobo. Enmarcado bajo la modalidad de proyecto factible, apoyado en la investigación de campo. Las bases teóricas en las que se sustenta el presente trabajo son el Sistema de Gestión, Control Interno y Teoría Administrativa de Fayol. Con una población de sesenta y un (61) sujetos, dividido en dos tipos de muestra: muestreo censal para los cinco (5) sujetos del personal administrativo y muestreo intencional no probabilística, conformada por veintinueve (29) docentes especialistas y docentes de aula. La técnica fue la encuesta y el instrumento fue un cuestionario cerrado tipo Likert constituido por veintidós (22) ítems con alternativas de respuestas policotómicas sometidas a validación a través del juicio de expertos.

Igualmente, la confiabilidad fue medida a través del coeficiente de Alfa de Cronbach, el cual evidenció un “alto” porcentaje donde los resultados del diagnóstico obtenidos en la encuesta para el personal administrativo y docente arrojaron un 0,69%. La propuesta estuvo estructurada por tres fases: el diseño de SACE, la capacitación del personal administrativo y docente y la evaluación de la efectividad del SACE. En conclusión, se pudo evidenciar en la capacitación, implementación y evaluación del SACE, que todo el personal de la institución demostró

receptividad y motivación al ver y utilizar las diferentes funciones que les brinda esta herramienta tecnológica.

En este sentido, se puede deducir que la investigación anterior es de suma importancia para este estudio debido a la metodología utilizada. Esta metodología y los procedimientos llevados a cabo son relevantes ya que la presente investigación se encuentra enmarcada en un proyecto factible, pero con otros objetivos. De la misma manera, los conceptos metodológicos de la misma, sirven como guía y referente. Las fases realizadas y las recomendaciones son de gran ayuda para evitar cometer errores y orientar el presente estudio al éxito.

Cabe a considerar el trabajo de Galíndez (2019) de la Universidad de Carabobo, con el título Canaima como herramienta para el aprendizaje matemático en los estudiantes de educación media de la Unidad Educativa Guaratari. La presente investigación tiene como propósito analizar la Canaima como herramienta para el aprendizaje matemático en los estudiantes de educación media de la Unidad Educativa Guaratari. Las bases teóricas en las cuales se sustenta la presente investigación son el constructivismo, el aprendizaje significativo y el aprendizaje colaborativo, la metodología será enmarcada en un estudio de tipo descriptivo con un diseño de campo. Asimismo, la población de estudio será de 129 estudiantes y la muestra de 45 estudiantes pertenecientes a media general de la unidad educativa Guaratari. La técnica implementada la encuesta y el instrumento que se utilizó fue un cuestionario cerrado de tipo Likert, con alternativas policotómicas (siempre, casi siempre, casi nunca y nunca) la validación será de juicio de expertos. La confiabilidad es realizada a través del alfa de Cronbach, obteniendo un resultado de 0,66, lo cual indica una confiabilidad “Alta”.

Dentro de este marco, los datos obtenidos fueron procesados y analizados de acuerdo a las variables de estudio, enfatizando los aspectos más resaltantes de cada una de ellas, por medio

del cual permitió concluir que los docentes no utilizan la tecnología en este caso el computador en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la matemática en los estudiantes dificultando la formación de los mismos. Además, se debe acotar que el uso de esta herramienta es eficaz haciendo más práctico y efectivo el aprendizaje de la matemática a través del uso del computador.

Se puede resumir a continuación que la significación de dicha investigación en el presente estudio se debe a que el investigador está haciendo uso de las TIC como una herramienta para el proceso de aprendizaje. El mismo hizo uso de la computadora como herramienta; es importante considerar en el presente estudio que al hacer uso de herramientas digitales es necesario monitorear al estudiante para que dicha herramienta sea utilizada para fines educativos. Igualmente, al ser evidenciado que el uso del computador hizo del proceso educativo un acto práctico y efectivo, debe considerarse no sólo el uso del computador ya que es necesario en el presente estudio para implementar el e-learning, si no que a su vez escoger estrategias dinámicas e interactivas. Es importante resaltar que debido a la situación de pandemia por el Covid-19 los estudiantes estarán trabajando de manera online por lo que es necesario presentar estrategias motivantes e interactivas para lograr un aprendizaje significativo.

Finalmente, Guanipa y Franco (2021) presentan una investigación titulada Aprendizaje colaborativo en tiempos de pandemia hacia la construcción de un eje socioeducativo en la Universidad de Carabobo. La intención de la investigación es consolidar un eje socioeducativo basado en la educación a distancia que coadyuve al aprendizaje colaborativo en el área de Estudios de Postgrado de la FaCE-UC en tiempos de pandemia, sustentado con aprendizaje colaborativo, significativo, constructivismo, enseñanza sincrónica y asincrónica. El método utilizado fue la hermenéutica de Gardner. Los sujetos abordados fueron los docentes y participantes de la maestría de

investigación Educativa de la FaCE-UC. Llegaron a la conclusión de que tanto docentes como estudiantes expresaron, que se logró adquirir el conocimiento de manera adecuada mediante las diferentes herramientas de comunicación digital, plataformas y redes sociales, a través de procesos sincrónicos y asincrónicos. Igualmente, dichos resultados ayudarán a cambiar la cultura presencial a una cultura bimodal y virtual.

Es evidente según el presente estudio, que el uso adecuado de las plataformas y redes sociales así como también la comunicación digital permiten el logro del proceso de enseñanza y aprendizaje y la adquisición del conocimiento. De esta manera, dicho trabajo es fundamental para la presente investigación ya que proporciona datos medibles acerca del uso del E-learning referido a la estrategia virtual a ser utilizada en este trabajo y especifica la manera en que fue estructurado y aplicado. Igualmente presenta las teorías planteadas que coinciden con las teorías de la presente investigación, al igual que son de vital importancia al realizar un trabajo de investigación.

## **Bases teóricas**

### ***Teoría del desarrollo***

De acuerdo con Piaget (s.f) el conocimiento se constituye por esquemas (estructuras o habilidades físicas y mentales) que son utilizados por los individuos para adquirir nuevos conocimientos. Los actos reflejos de los niños cambian a medida que el niño interactúa con el ambiente y desarrolla nuevos conocimientos, esquemas físicos y cognitivos. En la edad madura, el adulto posee una serie de estructuras formadas previamente (ideas y conocimientos). Dicho esquema es utilizado para desenvolverse ante las nuevas experiencias a medida que van

apareciendo ayudando a construir nuevas estructuras, ideas o esquemas, que en algunas ocasiones logran suprimir ideas anteriores.

Se identificaron dos funciones que el ser humano comparte, sin importar la edad, diferencias y contenido y que a su vez cambian y crean los esquemas: la adaptación y la organización.

La adaptación consiste en asimilar la información y cambiarla cognitivamente para adaptarla a la nueva información. En algunos casos, las personas no acomodan la información inmediatamente cambiando sus estructuras previas, por lo que el aprendizaje se le llama incompleto, ya que no puede combinar las ideas viejas con las nuevas. Al contrario, si se alcanza un proceso de acomodación, el individuo habrá logrado un estado de nivelación o equilibrio entre los hechos anteriores y los nuevos. Para Piaget, este proceso continuo entre el equilibrio de los esquemas anteriores y los nuevos, es esencial para el aprendizaje.

En el mismo orden de ideas, la organización es la esquematización, categorización de las estructuras cognitivas, lo cual ayuda al individuo a escoger sus respuestas a objetos y eventos. El proceso de aprendizaje, es un proceso de reorganización constante, ya que los esquemas cognitivos producen nuevas ideas y cambios entre ellos. Los individuos desarrollan estructuras cognitivas únicas. Estas variantes difieren notablemente entre un individuo y otro.

### ***Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner***

Gardner (1999 como se citó en Gamandé, 2014) define la inteligencia como “un potencial biopsicológico para procesar información que se puede activar en un marco cultural para resolver problemas o crear productos que tienen valor para una cultura.” Estos procesos pueden ser

estimulados por un ámbito cultural, la determinación de una persona, sus enseñantes u otros individuos.

La teoría de las inteligencias múltiples planteadas por Gardner brinda un conjunto de medios al educador para cooperar con el progreso de las capacidades individuales, y ayuda a que, utilizados de manera pertinente, el sujeto alcance el máximo de su potencial en todos los ámbitos de vida.

Igualmente, la actividad cognitiva de las personas son un conjunto de capacidades cognitivas independientes y no una sola capacidad. Estas inteligencias pueden trabajar de manera aislada o independiente de acuerdo a las exigencias de una tarea o pueden actuar mutuamente para estimularse.

Entre las múltiples inteligencias mencionadas por Gardner tenemos:

**Inteligencia Lingüística.** El individuo muestra capacidades para expresarse y comunicarse a través del lenguaje oral y escrito. Son personas fluidas, con habilidades en la discusión y convencimiento en a otros acerca de sus puntos de vista.

**Inteligencia musical.** Esta refiere a la conciencia de todos los recursos musicales, desde los sonidos de la naturaleza hasta las armonías de una sinfonía. En diferentes ocasiones es utilizada para recordar las letras del alfabeto en una melodía, captación de anuncios publicitarios, entre otros.

**Inteligencia lógico-matemática.** Esta esta intrínsecamente relacionada con el pensamiento lógico o busca de respuestas lógicas y base para el razonamiento deductivo y de suma importancia para el desarrollo del argumento racional.

**Inteligencia espacial.** El individuo tiene facilidad para visualizar situaciones claramente en su mente, observar y poseer un sentido de la dirección bien desarrollado.

**Inteligencia interpersonal.** Esta se encuentra entre la relación de una persona con otros individuos, la capacidad de comprender a otros, qué les motiva y la mejor manera de cooperar con ellos. Los individuos que demuestran una inteligencia interpersonal desarrollada son buenos para solucionar problemas personales y prefieren trabajar en equipos.

**Inteligencia intrapersonal.** Es el autoconocimiento que permite utilizar el entendimiento de las emociones propias del individuo para guiar su comportamiento.

**Inteligencia físico-cinestésica.** Es la capacidad de utilizar el cuerpo para tareas específicas y de expresión. Los individuos tienden a estar en movimiento y aprender de forma significativa a través de ejemplos prácticos y la experiencia.

### ***Teoría Sociocultural de Vygotsky***

Esta teoría (como se citó en Regader, 2015) “pone el acento en la participación proactiva de los menores con el ambiente que les rodea, siendo el desarrollo cognoscitivo fruto de un proceso colaborativo” (párr.3). Lev Vygotsky mantenía que el aprendizaje de los niños evoluciona a través de la interrelación social ya que van obteniendo nuevas capacidades cognoscitivas.

Para Vygotsky (como se citó en Vergara, 2019), su idea primordial está fundamentada en que la sociedad es la contribución más importante del desarrollo cognitivo de cada individuo, ya que los parientes, pares, cultura forman un papel importante en la creación de esquemas superiores del manejo intelectual. Primeramente, la instrucción se fundamenta en la interacción



con la sociedad (interpsicológica) y luego estos conocimientos son integrados individualmente (intrapsicológico).

De esta manera, el conocimiento es creado a través de la ayuda de los entes sociales de manera guiada dentro de la zona de desarrollo próximo, que sería el límite entre la construcción del conocimiento y la creación del mismo. La zona del desarrollo próximo es otro concepto de suma importancia dentro de esta teoría. Este se basa en la diferencia de los conocimientos aprendidos por un niño de manera independiente y lo que éste logra con la guía y soporte de otro experto.

Por otra parte, la teoría sociocultural de Vygostky también se centra en como la sociedad (compañeros, maestros, padres) influyen en el aprendizaje individual y como la cultura y las creencias inciden en como el aprendizaje y la instrucción son desarrolladas. Es decir, cada cultura puede ofrecer herramientas de adaptación intelectual, las cuales le permiten acoplarse en la cultura en la que viven afectando el desarrollo cognitivo del individuo.

Vygostky se refiere a ciertas funciones psicológicas superiores elementales para el desarrollo intelectual: atención, sensación, percepción y memoria, las cuales son afectadas por la cultura del individuo, variando notablemente.

Actualmente, es notorio como las sociedades se han visto afectadas de manera positiva o no debido a la globalización. Diversas culturas han tenido que compartir y adaptar sus creencias de acuerdo a los cambios que han acarreado socialmente. Dentro de un mundo globalizado, es necesaria la enseñanza de estrategias que permitan al niño comprender, convivir y compartir sus reglas y costumbres que permiten de alguna manera que el mundo sea más tolerante.

De la misma manera, hoy en día debido a la gran emergencia sanitaria mundial, el aislamiento ha provocado que los niños, adolescentes y adultos no puedan convivir satisfactoriamente permitiendo que el internet sea el único medio de convivencia. Es necesario el uso del internet como forma de comunicación e interacción entre las diversas culturas de manera que se logre un aprendizaje integral para la formación de seres más tolerantes.

## **Bases Conceptuales**

### **Gerente Educativo**

El gerente educativo es el encargado de asumir cambios organizacionales y tomar decisiones acertadas que permitan la eficacia y eficiencia de la interrelación de los aspectos pedagógicos, administrativos y sociales y logre convertir las instituciones educativas en organizaciones con características únicas y adecuadas a una realidad pertinente a través de programas y proyectos para el fortalecimiento, avance tecnológico e innovación del proceso educativo.

En tal sentido, Torres (2016) destaca que el gerente educativo es una pieza clave y fundamental en las instituciones educativas, ya que son los responsables de llevar a cabo el proceso educativo de acuerdo a la realidad de la comunidad educativa, donde a través de estrategias gerenciales motivadoras faciliten la acción pedagógica de forma organizada y sistemática y permita el desarrollo de objetivos y metas de la acción educativa.

Dentro de este marco, el gerente educativo debe guiar el proceso educativo de manera participativa, mancomunada y sistemática de acuerdo a las necesidades y fortalezas de la comunidad educativa. De acuerdo a estos planteamientos, Anderson (como se citó en Torres, 2016) manifiesta “al no existir un consenso y una unificación de criterios y esfuerzos mancomunados, la participación de los ciudadanos y la gerencia del personal directivo, no

podrán verse como una contribución significativa de integración” (p. 66). El gerente como mediador debe ser estratega para unificar criterios de parte de todos los integrantes de la comunidad educativa y tomar decisiones de manera integral en pro del progreso, logro de metas y una educación de calidad.

### **Gerente de Aula**

El rol del docente como gerente de aula juega un papel importante en el proceso educativo, ya que es el docente quien comparte, conoce y planifica el proceso educativo de acuerdo a las necesidades del plantel y los alumnos. Por ende, el docente como gerente de aula tiene el compromiso de encontrar estrategias adecuadas y actualizadas para el logro de metas consensuadas y el cumplimiento de objetivos curriculares dentro de un ambiente estable para una educación de calidad.

En el mismo orden de ideas, González (2019) plantea que el gerente de aula se consolida como un profesional que gestiona soluciones, convierte las complejidades e incertidumbres en fortalezas, un visionario sobre lo que su grupo de niños debe aprender, investigador, de actitud humilde, un docente preocupado y ocupado en las necesidades de su aula y su grupo, participativo, respetuoso, con actitud positiva hacia la escucha y el intercambio.

Por tanto, el gerente de aula debe poseer y conocer estrategias que ayuden a la toma de decisiones, crear proyectos, solventar problemas, conocer debilidades y fortalezas de su grupo y aportar soluciones para un mejor ambiente educativo y una educación de calidad en el marco de la globalización y avances tecnológicos a nivel mundial.

De esta manera, Pérez (2016) afirma un gerente de aula con un nuevo paradigma, el cual debe contar con habilidades técnicas, humanas y conceptuales para alentar a un grupo de

alumnos a un mayor compromiso en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el fortalecimiento de valores de una forma participativa e integral.

Asimismo, el docente como gerente de aula según Romero (como se citó en Vásquez, 2015) va a desempeñar las funciones gerenciales coherentemente con el proceso de enseñanza-aprendizaje, para así lograr un aprendizaje significativo.

De esta manera, Robins (como se citó en Rangel, 2008) expresa funciones básicas para lograr con éxito su desempeño.

- **Planificador:** el docente debe definir los objetivos de acuerdo a las necesidades presentes y debe crear programas de acción con el fin de conseguir las metas organizacionales.
- **Organizador:** el docente de manera sistemática y estratégica debe ordenar y asignar actividades, responsabilidades y recursos dentro de la organización para alcanzar las metas propuestas.
- **Dirección:** el gerente de aula debe orientar a los integrantes de la organización a través de la motivación y liderazgo para la consecución de las metas planteadas. Debe ser capaz de resolver conflictos de manera oportuna, mantener un buen clima organizacional y dirigir con ética su grupo.
- **Control:** el gerente de aula debe evaluar y supervisar constantemente el proceso para realizar los correctivos necesarios y reconducir el mismo de ser pertinente. De esta manera, se compara el desempeño real de los aprendices en cuanto a las metas propuestas y la posibilidad de adaptar la planificación de acuerdo a las necesidades.

La presente investigación busca proponer una estrategia de enseñanza virtual y coherente a la realidad de los individuos, para el logro del aprendizaje y las metas consensuadas. Ya que el gerente de aula representa un papel fundamental en las instituciones educativas, éste es el responsable del alcance de metas de un grupo en particular acorde con la realidad de cada

individuo, la institución y el mundo. El gerente de aula debe constantemente actualizar y adaptar sus estrategias de enseñanza de acuerdo a las características particulares de los individuos con la finalidad de cumplir con objetivos consensuados permitiendo el desarrollo cognitivo del mismo. El gerente de aula debe gerenciar un grupo con la finalidad de conseguir una educación integral, sustentable, con una visión de futuro acorde a las necesidades de los individuos y adaptada a los cambios presentes a nivel mundial, permitiendo que el individuo sea el actor y responsable de su instrucción.

### **Habilidades de un Gerente**

Según Castañón (como se citó en Fernández, S. y Reyes, Y., 2014) para ser un buen gerente es pertinente el desarrollo de ciertas destrezas. Amerita el conocimiento profundo y la experticia del cargo que se está desempeñando, que pueda ser asertivo, justo y comunicativo, con una visión que va más allá de las situaciones, expresar ideas, ver soluciones abstractas e indagar para buscar soluciones.

El docente a través del tiempo como un ser integral, ha logrado representar el rol de líder y gerente dentro del aula de clases para convertir las dificultades en opciones de cambio para el logro de objetivos consensuales. Es evidente que el docente debe estar formado y capacitado para los cambios psicológicos y sociales que acarrearán la evolución del ser humano en una era digital. Se habla de un docente-gerente capaz de gerenciar diversas culturas con sueños en una era globalizada que avanza vertiginosamente en conocimiento.

### **Estrategia**

Según Mintzberg (1993) (como se citó en Gutiérrez, 2012) las estrategias pueden ser un patrón de diferentes acciones, elaboradas o intencionales de la conducta que deseamos crear.

Asimismo, Contreras (2013) plantea de manera más extensa que la estrategia es el camino que usa el gerente para instaurar qué quiere la empresa y cómo conseguirlo, utilizando medios con el objetivo de posicionarla de manera sostenible, dispuesta al cambio cuando este lo requiera. Igualmente, la estrategia es el comienzo del proceso de planificación, la cual debe ser evaluada constantemente para establecer si la misma está funcionando o cumple con los objetivos deseados. La estrategia es fundamental para la organización, por ello, es necesario conocer claramente qué se desea ser, cómo lograrlo y en qué tiempo alcanzarlo.

### **Estrategia de enseñanza**

Mayer (1984); Shuell, (1998); West, Farmer y Wolff (1991) (citado en Diaz-Barriga y Hernández, 1998) definen las estrategias de enseñanza como pasos y medios utilizados por el docente para suscitar aprendizajes significativos.

En este sentido, Parra (2003) considera que las estrategias de enseñanza aprendizaje van de la mano y no deben separarse. Sin embargo, menciona que las estrategias de enseñanza son el método usado por el docente para fomentar un aprendizaje relevante en el cual intervienen actividades planificadas para un logro. Igualmente, señala que el uso idóneo de las estrategias de enseñanza conlleva a una instrucción participativa y de alto nivel. El docente trabaja como intercesor y ejemplo para los alumnos, ya que éste debe guiar e intervenir en los procesos de aprendizaje de los mismos.

Asimismo, Anijovich y Mora (2009) definen las estrategias de enseñanza como los diferentes incentivos tomados por el docente para guiar el proceso de instrucción con el objetivo de promover el aprendizaje de sus alumnos. Se trata de modelos acerca de cómo enseñar un contenido tomando en cuenta qué se quiere lograr, por qué y para qué.

Parra (2003) menciona algunas características que deben reunir las estrategias de enseñanza:

- Deberá ser pragmáticas y relevantes, que lleven acrecentar productivamente las tareas previstas en un tiempo y esfuerzo adecuado.
- El adiestramiento debe explicar qué estrategias pueden ser utilizadas, cómo, dónde y cuándo pueden ser utilizadas y útiles, y su uso en situaciones similares.
- Los estudiantes deben estimar que las estrategias son acertadas y precisas.
- Debe existir una correspondencia entre la estrategia de enseñanza y la visión del estudiante sobre el marco previsto.
- El adiestramiento debe ser explícito, natural e informativo.
- La responsabilidad de la creación y elaboración precisa, aplicación, control y eficiencia de las estrategias y materiales instruccionales es transferido del instructor al estudiante.

Según Díaz-Barriga y Hernández (1998) Las principales estrategias de enseñanza son las siguientes:

**Objetivos.** Enunciado que establece condiciones, tipo de actividad y forma de evaluación del aprendizaje del alumno. Generación de expectativas apropiadas en los alumnos.

**Resumen.** Síntesis y abstracción de la información relevante de un discurso oral o escrito. Enfatiza conceptos clave, principios, términos y argumento central.

**Organizador Previo.** Información de tipo introductorio y contextual. Es elaborado con un nivel superior de abstracción, generalidad e inclusividad que la información que se aprenderá. Tiende un puente cognitivo entre la información nueva y la previa.

**Ilustraciones.** Representación visual de los conceptos, objetos o situaciones de una teoría o tema específico (fotografías, dibujos, esquemas, gráficas, dramatizaciones, etcétera).

**Analogías.** Proposición que indica que una cosa o evento (concreto y familiar) es semejante a otro (desconocido y abstracto o complejo).

**Preguntas intercaladas.** Preguntas insertadas en la situación de enseñanza o en un texto. Mantienen la atención y favorecen la práctica, la retención y la obtención de información relevante.

**Pistas tipográficas y discursivas.** Señalamientos que se hacen en un texto o en la situación de enseñanza para enfatizar y/u organizar elementos relevantes del contenido por aprender.

**Mapas conceptuales y redes semánticas.** Representación gráfica de esquemas de conocimiento (indican conceptos, proposiciones y explicaciones).

**Uso de estructuras textuales.** Organizaciones retóricas de un discurso oral o escrito, que influyen en su comprensión y recuerdo.

### *Clasificación de las estrategias de enseñanza*

Según los autores, se puede realizar una clasificación de las estrategias de enseñanza de acuerdo al momento de uso y presentación. Por ello, estas pueden ser preinstruccionales, coinstruccionales y posinstruccionales.

Las estrategias preinstruccionales son utilizadas para capacitar y advertir a los estudiantes qué y cómo van a aprender (estimulación del conocimiento y experiencias anteriores oportunas), éstas le permiten ubicarse en el tiempo y el espacio en el marco del proceso de aprendizaje respectivo. Algunas de estas estrategias son: los objetivos y el organizador previo.

Las estrategias coinstruccionales dan soporte a los contenidos curriculares durante el proceso de enseñanza. La función de las mismas son la de prolongación del interés y motivación de los estudiantes, sujeción de la idea principal, definición de argumentos, delimitación de la



planificación, interrelación entre contenidos y estructuras. Dentro de estas estrategias podemos encontrar: ilustraciones, redes semánticas, mapas conceptuales y analogías, entre otras.

Por otra parte, las estrategias posinstruccionales se manifiestan después del contenido impartido, posibilitando al alumno construir una visión concisa, integral y analítica del mismo. En algunos casos, permiten a los alumnos la valoración de su aprendizaje. Se puede mencionar dentro de estas estrategias: pospreguntas intercaladas, resúmenes finales, redes semánticas y mapas conceptuales.

Dentro de este orden de ideas, Díaz-Barriga y Hernández (2002) proponen una segunda clasificación de las estrategias de enseñanza de acuerdo a los procesos cognitivos suscitados.

**Tabla 1**

*Clasificación de las estrategias de enseñanza*

<b>Proceso cognitivo en el que incide la estrategia</b>	<b>Tipos de estrategia de enseñanza</b>
Activación de los conocimientos previos	Objetivos o propósitos preinterrogantes.
Generación y mantener la atención	Preguntas insertadas Ilustraciones Pistas claves tipográficas o discursivas.
Promover una organización más adecuada de la información que se ha de aprender (mejorar las conexiones internas)	Mapas conceptuales Redes semánticas Resúmenes
Para potenciar el enlace entre conocimientos previos y la información que se ha de aprender (mejorar las conexiones externas)	Organizadores previos Analogías.

*Nota.* Datos tomados de Díaz-Barriga y Hernández (2002).

***Estrategias para orientar la atención de los alumnos***

Dichas estrategias son los diferentes medios o métodos que utiliza el diseñador o docente para descubrir y mantener el interés de un grupo durante una reunión, conferencia o texto. Ya que los procesos de atención son de suma importancia para el proceso de aprendizaje es necesario escoger estrategias de tipo construccional. Estas estrategias podrán ser utilizadas continuamente podrán guiar a los estudiantes en qué parte del proceso se encuentran y en cuál deben prestar su atención. Algunas estrategias podrían ser: preguntas insertadas, el uso de pistas o claves que pueden ser usados durante el discurso oral y escrito, y el uso de ilustraciones.

***Estrategias para promover el enlace entre los conocimientos previos y la nueva información que se ha de aprender***

Dichas estrategias tienen como función producir o promover una conexión pertinente entre los nuevos conocimientos y los conocimientos anteriores (Construcción de conexiones externas) consolidando un aprendizaje significativo. Es recomendable utilizar dichas estrategias al inicio del proceso de enseñanza para obtener mejores resultados. Las estrategias de enlaces pueden ser: los organizadores previos (comparativos y expositivos) y las analogías.

Díaz-Barriga y Hernández (2002) resumen en el siguiente cuadro los resultados de aprendizaje más comunes en el alumno de acuerdo a cada una de las estrategias. Las diferentes estrategias pueden ser utilizadas a la vez, de acuerdo a las consideraciones del docente o diseñador, contenido a impartir, las asignaciones a realizar por los estudiantes y características particulares del grupo como, por ejemplo, nivel cognitivo y conocimientos previos).

**Tabla 2**

*Resultados de aprendizaje más comunes en el alumno de acuerdo a cada una de las estrategias.*

<b>Estrategias de enseñanza</b>	<b>Efectos esperados en el alumno</b>
Objetivos	Conoce la finalidad y alcance del material y cómo manejarlo. El alumno sabe qué se espera de él al terminar

	de revisar el material. Ayuda a contextualizar sus aprendizajes y a darles sentido.
Ilustraciones	Facilita la codificación visual de la información.
Preguntas intercaladas	Permite practicar y consolidar lo que ha aprendido. Resuelve sus dudas. Se autoevalúa gradualmente.
Pistas tipográficas	Mantiene su atención e interés. Detecta información principal. Realiza codificación selectiva.
Resúmenes	Facilita el recuerdo y la comprensión de la información relevante del contenido que se ha de aprender.
Organizadores previos	Hace más accesible y familiar el contenido. Elabora una visión global y contextual.
Analogías	Comprende información abstracta. Traslada lo aprendido en otros ámbitos.
Mapas conceptuales y redes semánticas	Realiza una codificación visual y semántica de conceptos, proposiciones y explicaciones. Contextualiza las relaciones entre conceptos y proposiciones.
Estructuras textuales	Facilita el recuerdo y la comprensión de lo más importante de un texto.

*Nota.* Datos tomados de Díaz-Barriga y Hernández (2002).

### ***Estrategias de aprendizaje***

Según Díaz Barriga, Castañeda (1986) y Gaskins y Elliot (1998) (citado en Díaz-Barriga y Hernández, 2002) son un conjunto de operaciones utilizadas de manera consciente, intencionada y moderada por el educando como herramienta para adquirir conocimientos pertinentes y ayuden a la resolución de conflictos.

Parra (2003) menciona de la misma manera que las estrategias de aprendizaje están fundamentadas en tareas intencionales por parte del educando que orientan el proceso educativo para lograr objetivos de enseñanza.

Los rasgos principales según Pozo y Postigo (1993) citado en Díaz Barriga y Hernández (2002) son los siguientes: Su aplicación no es automática, es controlada. Es decir, se utilizan

gracias a un proceso de toma de decisiones, planificación y control. Es imprescindible el conocimiento técnico, el modo de uso y empleo de las mismas. Requiere del discernimiento ingenioso del aprendiz al seleccionarla de acuerdo a las metas de aprendizaje.

### ***Tecnologías de Información y Comunicación***

Haag et al., (como se citó en Hernández, 2014) afirma que las tecnologías de la información se fundamentan en el uso de cualquier instrumento que se apoya en el computador y que las personas utilizan para trabajar, apoyar y procesar las necesidades de la información en una organización. Dentro de las Tic se encuentran las computadoras personales, internet, teléfonos móviles, asistentes personales digitales y cualquier otro dispositivo personal.

Las tecnologías de la información se podrían definir como los diferentes dispositivos que permiten jugar con la información en diferentes facetas como recuperación, almacenamiento, organización y procesamiento que posibilitará mostrar e intercambiar la información a través de medios electrónicos y automáticos (Belloch, 2012).

De la misma manera, Rosario citado por Pérez (2016) fundamenta las Tic como un grupo de tecnologías que proporcionan la obtención, utilidad, almacenamiento, comunicación y presentación de la información en forma de voz, videos, imágenes, sonidos, audios y datos de manera acústica, visual o electromagnética. Las TIC permiten la interacción por medio de la internet desde diferentes lugares del mundo a través de diferentes dispositivos, con el fin de comunicar una noticia o hecho de forma sincrónica o asincrónica por medio de diferentes aplicaciones o plataformas digitales.

En este sentido, Pérez manifiesta que las TIC son una herramienta que funciona para apoyar el proceso educativo para aperturar nuevos espacios a través de la fusión de todos los

actores del mismo, el cual ayudará al fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje dando respuesta a las necesidades que requiere la sociedad globalizada.

### ***Características de las TIC***

Según Cabero (como se citó en Belloch, 2012) las Tic presentan las siguientes características:

- En esta nueva era de tecnología, las Tic han logrado influenciar y penetrarse en todas las áreas y sectores (culturales, industriales, educativos, etc.)
- Las Tics pueden lograr integrarse entre sí para lograr un uso más eficiente de las mismas. Se pueden encontrar plataformas multimedia creadas por diferentes elementos como sonido, texto, videos.
- Permite la conexión multidireccional a través de la conexión a redes de internet, dónde el usuario puede comunicarse de manera aislada espacialmente convirtiéndose en sujeto activo de la comunicación.
- Las tecnologías de la información al ser innovadoras han influenciado a todos los sectores de la sociedad y desplazado a los sectores privilegiados (Banco, Militares, salud).
- La digitalización de las Tic permite realizar tareas en tiempos y en espacios diferentes. La información puede ser transformada de manera inmaterial y almacenada en formato digital que permite ser transmitido y compartido de manera oportuna.

### ***Uso de las TIC en el ámbito educativo***

Según la UNESCO (2020) “las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden complementar, enriquecer y transformar la educación”. De la misma manera, afirma que la tecnología proporciona una participación universal a la educación, aminora las diferencias y

perfecciona la calidad del proceso educativo, intensifica la conexión y perfección de la misión y gerencia de la educación.

***Marco de competencias de los docentes en materia de TIC elaborado por la UNESCO – Versión 3 (2019)***

En el marco de competencias docentes en materia de TIC elaborado por la UNESCO (2019) se reafirma la importancia del perfeccionamiento docente al afirmar que para integrar con éxito las TIC en la enseñanza y el aprendizaje es indispensable replantear el papel de los docentes y reformar su formación y perfeccionamiento profesional. Es necesario promover una cultura de la calidad en todas sus formas, a saber, apoyo al personal, apoyo a los alumnos, elaboración de los planes de estudios, preparación de los cursos, impartición de los cursos, y planificación y desarrollo estratégicos. Así pues, velaremos por que los institutos de formación docente estén equipados y preparados para utilizar las TIC adecuadamente, con el fin de lograr que todos los docentes se beneficien de los programas de formación y perfeccionamiento profesional, y de estar en la vanguardia de las innovaciones pedagógicas basadas en la tecnología. Nos comprometemos también a proporcionar a los docentes, en todo el sistema, un respaldo para la utilización de las TIC en la enseñanza, a alentarlos a innovar, y a establecer redes y plataformas que les permitan compartir experiencias y enfoques que podrían ser de utilidad para sus colegas y otros interesados.

En este sentido, el marco de competencia docente tiene por objeto formar a los docentes acerca del uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación.

El Marco consta de 18 competencias organizadas en torno a los seis aspectos de la práctica profesional de los docentes, en tres niveles de uso pedagógico de las TIC por los

maestros. La idea subyacente es que los docentes que tienen competencias para usar las TIC en su práctica profesional impartirán una educación de calidad y en última instancia podrán guiar eficazmente el desarrollo de las competencias de los alumnos en materia de TIC.

Los seis aspectos de la práctica profesional de los docentes son los siguientes:

1. comprensión del papel de las TIC en las políticas educativas;
2. currículo y evaluación;
3. pedagogía;
4. aplicación de competencias digitales;
5. organización y administración; y
6. aprendizaje profesional de los docentes.

El Marco está organizado en tres etapas o niveles sucesivos de desarrollo de los docentes en cuanto al uso pedagógico de las TIC. La figura 1 y los cuadros detallados del presente documento muestran cómo los tres niveles (adquisición, profundización y creación de conocimientos) y los seis aspectos educativos, están interrelacionados y se apoyan mutuamente. En la intersección de cada nivel y aspecto se encuentra una de las 18 competencias de los docentes en materia de TIC.

**Adquisición de conocimientos.** El nivel de adquisición de conocimientos tiene por objetivo habilitar a los docentes para que sean miembros efectivos y productivos de la comunidad educativa y a su vez ayuden a sus alumnos a convertirse en miembros comprometidos y productivos de la sociedad.

En este nivel hay seis competencias docentes relacionadas con las TIC. Los docentes que dominan las competencias del nivel de adquisición de conocimientos pueden:

- Determinar cómo y en qué medida sus prácticas docentes se corresponden con las políticas institucionales y/o nacionales y apoyan su consecución;
- Analizar las normas curriculares y determinar cuál puede ser el uso pedagógico de las TIC para cumplirlas;
- Seleccionar adecuadamente las TIC en apoyo a metodologías específicas de enseñanza y aprendizaje;
- Conocer las funciones de los componentes de los equipos informáticos y los programas de productividad más comunes, y ser capaz de utilizarlos;
- Organizar el entorno físico de tal manera que la tecnología esté al servicio de distintas metodologías de aprendizaje de forma inclusiva; y
- Utilizar las TIC para su propio perfeccionamiento profesional.

**Profundización de conocimientos.** El nivel de profundización de conocimientos tiene por objetivo permitir a los docentes aplicar las TIC para mejorar su desempeño en todos los aspectos de su profesión, dentro de su contexto. En el marco de la enseñanza y el aprendizaje, ayudarán a los educandos a aplicar conocimientos para resolver problemas complejos y de alta prioridad que se plantean en situaciones de la vida real.

En este nivel hay seis competencias docentes relacionadas con las TIC. Los docentes que dominan las competencias del nivel de profundización de conocimientos pueden:

1. Idear, modificar y aplicar prácticas docentes que contribuyen a la consecución de políticas nacionales y/o institucionales, compromisos internacionales (por ejemplo, convenios de las Naciones Unidas), y prioridades sociales;



2. Integrar las TIC de forma transversal en los contenidos disciplinares, los procesos de enseñanza y evaluación y los niveles de curso, y crear un entorno de aprendizaje potenciado por las TIC en el cual los alumnos, con la ayuda de estas tecnologías, cumplen con las normas y niveles curriculares;

3. Diseñar actividades de aprendizaje basadas en proyectos y apoyadas por las TIC, y utilizar las TIC para ayudar a los alumnos a crear, aplicar y seguir planes de proyecto, y resolver problemas complejos;

4. Combinar diversos recursos y herramientas digitales a fin de crear un entorno digital integrado de aprendizaje, para ayudar a los alumnos a desarrollar capacidades de resolución de problemas y de reflexión de alto nivel;

5. Utilizar las herramientas digitales de forma flexible para facilitar el aprendizaje colaborativo, gestionar a los alumnos y otras partes involucradas en el aprendizaje, y administrar el proceso de aprendizaje; y

6. Utilizar la tecnología para interactuar con redes profesionales con miras a potenciar su propio perfeccionamiento profesional.

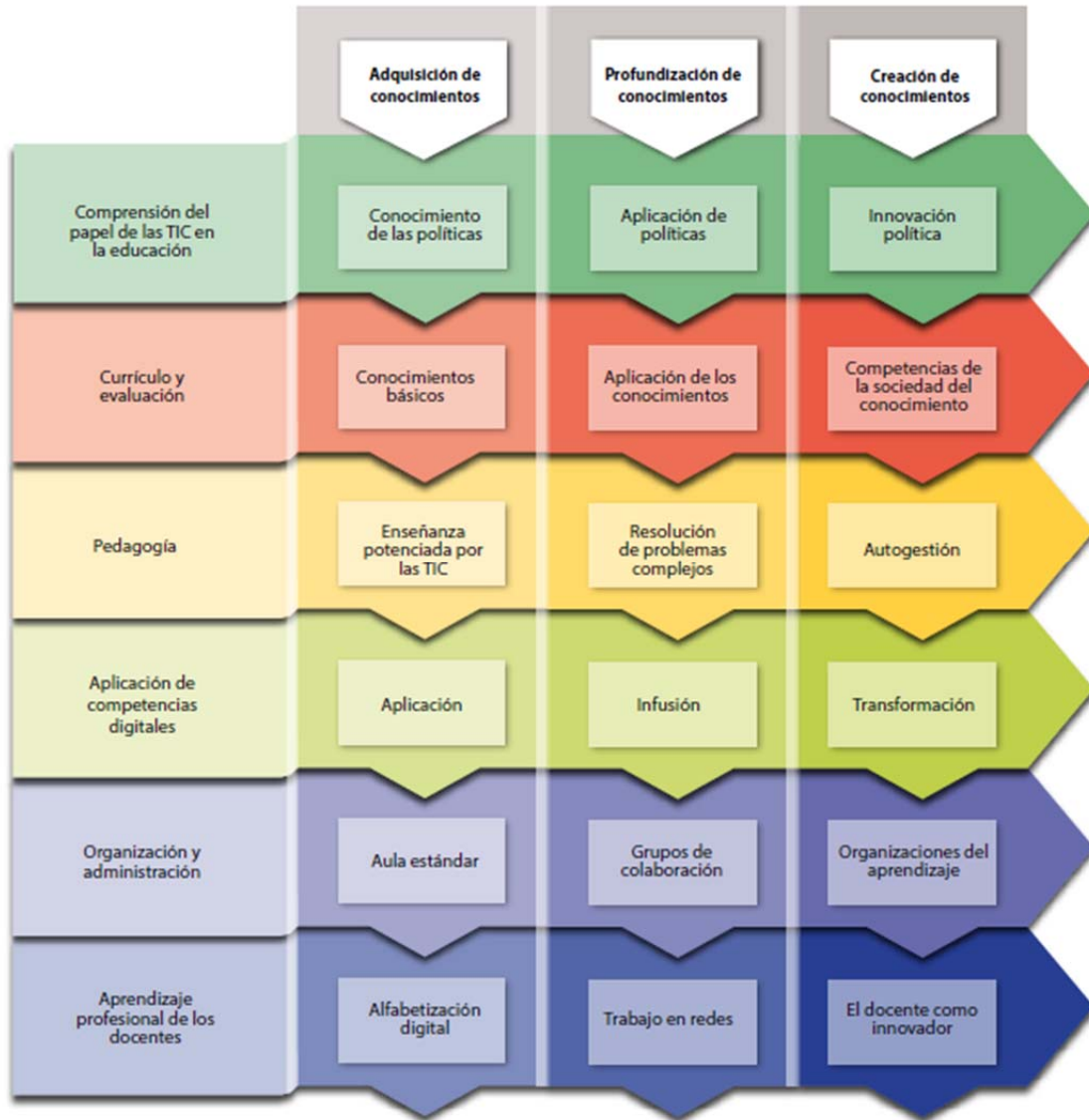
**Creación de conocimientos.** El nivel de creación de conocimientos tiene por objeto capacitar a los docentes para crear sociedades del conocimiento para los alumnos, sus colegas educadores y la comunidad en general. Estos docentes modernizan las mejores prácticas y alientan a los demás.

En este nivel hay seis competencias docentes relacionadas con las TIC. Los docentes que dominan las competencias del nivel de creación de conocimientos pueden:

1. Efectuar una reflexión crítica acerca de las políticas educativas tanto institucionales como nacionales, proponer modificaciones, idear mejoras y anticipar los posibles efectos de dichos cambios;
2. Determinar las modalidades óptimas de un aprendizaje colaborativo y centrado en el educando, con miras a alcanzar los niveles requeridos por currículos multidisciplinares;
3. Al determinar los parámetros del aprendizaje, promover la autogestión de los alumnos en el marco de un aprendizaje colaborativo y centrado en el educando;
4. Construir comunidades del conocimiento y utilizar herramientas digitales para promover el aprendizaje permanente;
5. Liderar la elaboración de una estrategia tecnológica para la escuela, a fin de convertirla en una organización de aprendizaje; y
6. Desarrollar, experimentar, formar, innovar y compartir prácticas óptimas de forma continua, para determinar de qué manera la tecnología puede prestar los mejores servicios a la escuela.

**Figura 1**

*El Marco de competencias de los docentes en materia de TIC elaborado por la UNESCO.*



Nota. La figura muestra las competencias de la versión 3 del Marco. Fuente: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2020).

### *Educación a distancia*

Según Azcorra et al. (Citado en Cabero, 2006) se entiende por educación a distancia la enseñanza abierta, adaptable y recíproca fundamentada en el uso de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación utilizando los recursos disponibles en la internet. De la misma

manera, la Universidad de Palermo (2020) afirma que la educación a distancia, online, educación en línea o remota es una nueva manera de instruir y aprender actualizada que traslada una clase tradicional. Asimismo, los instructores y estudiantes podrán conectarse desde cualquier ubicación de manera virtual a través del internet, utilizando las herramientas que provee las nuevas tecnologías digitales.

Según Cabero (2006) se pueden mencionar ciertas características de la formación en red:

- Aprendizaje mediado por ordenador
- Uso de navegadores web para acceder a la información
- Conexión profesor-alumno separados por el espacio y el tiempo
- Utilización de diferentes herramientas de comunicación tanto sincrónica como

asincrónica

- Multimedia
- Hipertextual - hipermedia
- Almacenaje, mantenimiento y administración de los materiales sobre un servidor

web

- Aprendizaje flexible
- Aprendizaje muy apoyado en tutorías
- Materiales digitales
- Aprendizaje individualizado versus colaborativo
- Interactiva
- Uso de protocolos TCP y HTTP para facilitar la comunicación entre los

estudiantes y los materiales de aprendizaje, o los recursos

## ***Multimedia***

Según Castelan en el artículo *Multimedia y la educación, una necesidad* (2013) se refiere a la multimedia como el uso de diferentes recursos agrupado como el texto, imagen, sonido, videos y animaciones, los cuales pueden ser utilizados de manera interactiva y en diferentes áreas sociales y culturales. Igualmente, Poole (citado en Galindez 2019) considera que estos recursos pueden ser utilizados para transmitir una información o significado. Asimismo, esta definición también engloba la maquinaria utilizada para editar, almacenar datos, enviar información entre otros.

## ***Audio***

Según Cabero et al. (2014) al hablar de audio se hace referencia a la unión de diferentes representaciones sonoras como “voz en off, diálogos, textos hablados, música, efectos sonoros e incluso silencios” (p. 21). Es importante destacar que cada una de las anteriores cumple una función que brinda un efecto de humanización y atrae la atención de los usuarios; proporciona un sentido interactivo al motivar a los usuarios a realizar acciones; resalta e individualiza la instrucción y agrega una sensación de continuidad a la narrativa de la aplicación. Igualmente, permite desarrollar métodos de identificación y participación por parte del navegante. De la misma manera, los audios ofrecen la ventaja de que son sencillos de grabar y editar, pueden ser actualizados frecuentemente, es propicio para las personas con dificultad lectora. Sin embargo, se pueden encontrar ciertas desventajas como: su descarga puede ser lenta y amplia si el archivo no es comprimido correctamente y tiene una información específica.

## ***Videos***

Cabero (citado en Galindez 2019) fundamenta el video como la percepción por parte del observador del movimiento de un número de imágenes por segundo, las cuales pueden ser creadas manualmente o captadas. Estos recursos pueden ser utilizados para agregar realismo, autenticidad y credibilidad a la información que se quiere transmitir. Igualmente, aprovecha las diferentes inteligencias de los estudiantes o usuarios al aprovechar la herramienta audiovisual. Es adaptable a los contenidos que se quieren impartir. Es interactivo al utilizar programas adecuados para tal fin.

### ***Animación***

Cabero et al. (2014) afirman que la animación es una de las herramientas de mayor atributo ya que se fundamenta en las cualidades del video pero utilizando gráficos y no objetos o situaciones reales. El dominio de esta técnica requiere audacia ya que se encuentra integrada la estética, técnica, dominio y funcionalidad de la misma por lo que tiende a ser costosa.

Jolliffe et al (citado en Cabero) presenta el siguiente cuadro acerca de las ventajas e inconvenientes de las animaciones (p, 22):

**Tabla 3**

*Ventajas e inconvenientes de las animaciones*

Ventajas	Inconvenientes
Pueden ser usadas conjuntamente con el audio.	El consumo de tiempo y lo costoso que puede ser producir un gran conjunto.
Los estudiantes pueden controlarlas.	La lentitud de la ejecución de la animación en el ordenador personal.
Constituyen un camino ideal para una variedad de presentaciones.	

*Nota.* Datos tomados de Cabero et al. (2014).

### ***Texto***

Colón, López y Rodríguez (citado en Galindez 2019) aseguran que el texto es un conjunto de frases, fundamentales dentro de las herramientas multimedia, ya que enlaza la

información y ofrece un medio detallado de la misma. Esta herramienta ha sido la más utilizada a través del tiempo y la más común para la comunicación asincrónica.

### ***Gráficos***

Según Cabero (citado en Galindez 2019) incluyen las fotografías y dibujos, formados por las primitivas básicas de puntos, líneas, círculos que pueden ser utilizados reemplazar esquemas, planos o dibujos, estos a su vez pueden ser modificados. Los gráficos deben ser analizados o descifrados antes de presentarlos.

### ***Modalidades de formación en línea***

Según IMF Business School, (citado en mastermanía.com, 2018) afirman que existen diferentes modalidades de formación en línea como son E-Learning, M-Learning y B-Learning.

**E-Learning (Electronic Learning).** Es conocido como tele formación o aprendizaje virtual. Este modelo es la forma avanzada del aprendizaje por correspondencia tradicional, pero utilizando la tecnología. El alumno marca su propio ritmo, hace uso de diferentes herramientas auditivas, visuales y audiovisuales dentro de una misma plataforma y a su vez, muestra una manera fácil por parte de los seguidores de registrar las actividades realizadas por los alumnos ya sea acceso, tiempo, número de interacciones, entre otros.

**M-Learning (Mobile Learning).** Conocido por el uso de dispositivos móviles como herramienta de aprendizaje como tablets y smartphones. Esta forma de aprendizaje permite al estudiante aprender desde cualquier sitio y soporte. Mobile Learning ofrece mayor variedad y no tiene dependencia de la ubicación lo que permite una interacción rápida y el uso de instrumentos electrónicos más pequeños e inalámbricos. Sin embargo, puede dejar por fuera ciertos contenidos.

**B-learning (Blended Learning).** Esta modalidad es semipresencial con el uso de las TIC aplicadas al proceso educativo. Los estudiantes tienen el beneficio de asistir a clases presenciales y contar con el servicio de una plataforma online.

### ***E-Learning***

Según Garrison (2010) el e-learning es una metodología del aprendizaje fundamentada en tecnologías multimedias el cual puede posibilitar el aprendizaje asincrónico y conjunto. El e-learning está basado en diseñar y crear un contexto social acorde con los contenidos del proceso educativo con la finalidad de lograr un aprendizaje significativo y de calidad.

Dentro de este marco, el e-learning exige un pensamiento crítico y visionario del docente y le permite una educación sincrónica y asincrónica a través de diferentes herramientas ya sean textos, audios y voz. Igualmente, permite un proceso de interacción reflexivo entre el docente y el educando a través de la comunicación y el desarrollo del pensamiento sin limitaciones de tiempo y espacio.

A través del e-learning el docente puede utilizar todos sus conocimientos, su creatividad y autenticidad al crear un ambiente de aprendizaje motivante e innovador que propicie el desarrollo de actividades donde el estudiante pueda construir y crear estrategias de acuerdo a sus necesidades. El docente es un moderador y guía para que dicho proceso garantice un proceso educativo equitativo y congruente.

### ***Aprendizaje Colaborativo y Constructivismo***

Según Calzadilla (2002) el aprendizaje colaborativo parte de la premisa de que el proceso de maduración, experiencia, equilibrio y transmisión social planteados por las teorías cognoscitivas de Piaget, pueden llevarse a cabo en ambientes colaborativos. Asimismo, el



aprendizaje colaborativo se fundamenta en la teoría constructivista “de concebir a la educación como proceso de socioconstrucción que permite conocer las diferentes perspectivas para abordar un determinado problema, desarrollar tolerancia en torno a la diversidad y pericia para reelaborar una alternativa conjunta” (p, 3). El ambiente de aprendizaje según esta teoría es de un trabajo en conjunto por parte de los estudiantes, donde exista una ayuda recíproca utilizando recursos y herramientas que le permitan el logro de los objetivos de aprendizaje.

Dentro de este marco, el conocimiento se logra a través de la observación, reflexión, valoración y múltiples interpretaciones realizadas por los individuos del grupo de acuerdo a sus posibilidades. Los alumnos se hacen responsables de su aprendizaje al elegirá sus propias estrategias, objetivos y metas. En este caso la acción del docente es de moderar y guiar. Este aprendizaje permite la interdependencia que favorece el desarrollo individual, las relaciones interpersonales, rendimiento y creatividad.

Según Díaz Barriga (citado en Calzadilla 2002) el aprendizaje colaborativo se distingue por la ecuanimidad, cooperación y comunicación de los participantes en el proceso de aprendizaje, así como también, “la mutualidad, entendida como la conexión, profundidad y bidireccionalidad que alcance la experiencia, siendo ésta una variable en función del nivel de competitividad existente, la distribución de responsabilidades, la planificación conjunta y el intercambio de roles” (p, 5).

### ***Aprendizaje Sincrónico y Asincrónico***

Este tipo de aprendizaje encuentra su nombre en las herramientas que las caracterizan. Páez-Baron, Corredor-Camargo y Fonseca-Carreño (2015) señalan que las herramientas

sincrónicas son utilizadas cuando los usuarios disponen de un tiempo real para conectarse en el mismo momento y establecer una comunicación. Este instrumento permite la comunicación directa con el docente favoreciendo el intercambio de información. Las herramientas asincrónicas son usadas en márgenes de tiempos diferentes para establecer una comunicación por lo que no requiere la presencia de los interlocutores al mismo momento. El docente debe actuar como un agente motivador e integrador para que los estudiantes logren los objetivos y metas de aprendizaje establecidos a través de estos instrumentos para el aprendizaje.

Es importante tomar en cuenta la función pedagógica de dichas herramientas en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de aprovecharlas y utilizarlas correctamente de acuerdo a los objetivos propuestos. Por ello es recomendable delimitarlas de acuerdo a las estrategias de aprendizaje, brindándole la oportunidad a los estudiantes de escoger las estrategias que mejor se adecuen a sus necesidades ya que ellos son los responsables de su aprendizaje. Por consiguiente, se presentan diferentes herramientas de comunicación presentadas por Cabero, Llorente y Graván (2004, p. 30):

**Tabla 4**  
*Herramientas de Comunicación*

Herramientas de comunicación sincrónicas	Herramientas de comunicación asincrónicas
Chat (IRC).	Foros o grupos de noticias.
Tv-web (video streaming)	Listas de distribución.
Videoconferencia.	Debates telemáticos.
Audioconferencia.	Correo electrónico
MUD (multi-user dimensions).	Correos de voz (voice-mail).
	Correos de video (video-mail)
	Herramientas para el trabajo colaborativo.

*Nota.* Datos tomados de Cabero, Llorente y Graván (2004).

### ***Acto didáctico***

Mallart (citado en Halayenski 2013) afirman que la didáctica es una ciencia de la educación cuya finalidad primordial es la de influir en el proceso educativo para lograr el aprendizaje cognitivo del estudiante. Por ello, es necesaria su extensión en el ámbito teórico, tecnológico y pragmático. El estudiante y el docente son los autores de este acto, siendo el estudiante el autor principal y el docente el mediador, las estrategias metodológicas el punto de acción entre el estudiante y el contenido. El proceso de enseñanza, ya sea presentado de forma verbal, visual, escrita y a través de cualquier medio se destaca por medio de la acción del docente al impartir sus conocimientos haciendo uso de diversas estrategias cognitivas adaptadas a las necesidades sociales e individuales que ayuden a que el proceso de aprendizaje sea efectivo, motivante e innovador.

### **Bases Legales**

Con respecto a este punto se presentan artículos de la Constitución Bolivariana de Venezuela y la Ley Orgánica de Educación como las normativas jurídicas presentes en el país que rigen la educación venezolana.

En este sentido, la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela reza:

**Artículo 102.** ...La educación es un servicio público y está fundamentada en el respeto a todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad en una sociedad democrática basada en la valoración ética del trabajo y en la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación social consustanciados con los valores de la identidad nacional, y con una visión latinoamericana y universal.

En este sentido, la presente investigación busca la participación activa del gerente de aula como estratega, planificador y evaluador en el cumplimiento de los objetivos consensuados a través de estrategias vanguardistas e innovadoras que ayuden al proceso educativo.

El docente como gerente de aula debe actualizar su metodología, estudiar el entorno, proponer nuevas ideas de instrucción para garantizar una educación integral, de acuerdo a las necesidades individuales. De acuerdo a esto, el artículo 103 de la constitución expone que “toda persona tiene derecho a una educación integral, de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones”.

Por otra parte, el estado reconoce como instrumentos primordiales la ciencia y la tecnología ya que contribuyen con el desarrollo del país. Así como reza en el presente artículo:

**Artículo 110.** El Estado reconocerá el interés público de la ciencia, la tecnología, el conocimiento, la innovación y sus aplicaciones y los servicios de información necesarios por ser instrumentos fundamentales para el desarrollo económico, social y político del país, así como para la seguridad y soberanía nacional.

El gerente educativo en busca de la perfección y desarrollo profesional debe actualizar sus conocimientos y promover ideas que contribuyan al desarrollo social. Igualmente, el docente como gerente de aula debe presentar estrategias innovadoras que ubiquen al estudiante en una realidad mundial y que le permita aprender a su vez en un ambiente científico y tecnológico a la par de otros países y culturas.

Por otra parte, citaremos algunos artículos presentes en la Ley Orgánica de Educación. En primera instancia, en esta ley se menciona al estado docente en cuanto:

**Artículo 5.** El Estado docente es la expresión rectora del Estado en Educación, en cumplimiento de su función indeclinable y de máximo interés como derecho humano universal y deber social fundamental, inalienable, irrenunciable, y como servicio público que se materializa en las políticas educativas.

En esta perspectiva, podemos corroborar la importancia del docente dentro del proceso educativo. Sobre sus hombros recae la responsabilidad de los individuos del futuro, la responsabilidad de impartir conocimientos en un ambiente de calidad, tomando en cuenta las características individuales del grupo.

Dentro de este orden de ideas, la presente Ley menciona la importancia del docente dentro de la gestión escolar:

**Artículo 19.** El Estado, a través del órgano con competencia en el subsistema de educación básica, ejerce la orientación, la dirección estratégica y la supervisión del proceso educativo y estimula la participación comunitaria, incorporando tanto los colectivos internos de la escuela, como a diversos actores comunitarios participantes activos de la gestión escolar en las instituciones, centros y planteles educativos en lo atinente a la formación, ejecución y control de gestión educativa bajo el principio de corresponsabilidad, de acuerdo con lo establecido en la presente Ley.

El gerente de aula como estratega, planificador, organizador sistemático y evaluador debe crear estrategias y proyectos de acuerdo a una realidad local y mundial. Debe tomar en cuenta las diferencias individuales del grupo, los objetivos institucionales de acuerdo a una realidad local y global tomando en cuenta a todos los involucrados en el proceso. A través de su función evaluadora debe supervisar que el proceso se lleve a cabo actualizando y adaptando estrategias de ser necesario.

**Tabla 5**

*Cuadro Operacional*

**Objetivo General:** Proponer E-learning para la transformación del acto en la Unidad Educativa Escuela Parroquial Padre Alfonso.

Variables	Objetivos Específicos	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems	
E-learning	<b>Diagnosticar la necesidad del E-learning en el Colegio Parroquial Padre Alfonso.</b>	El E-learning es una metodología del aprendizaje fundamentada en tecnologías multimedia el cual puede posibilitar el aprendizaje asincrónico y conjunto. El E-learning está basado en diseñar y crear un contexto social acorde con los contenidos del proceso educativo con la finalidad de lograr un aprendizaje significativo y de calidad.	Enseñanza	Plataforma	1,2	
				Herramientas de Comunicación Digital	3, 4	
				Redes Sociales	5, 6	
			Multimedia	Video	11, 12	
				Audio	13, 14	
				Animación	15, 16	
				Texto	7, 8	
Gráfico	9, 10					
Acto	<b>Diseñar</b>	El estudiante y el	Aprendizaje	Sincrónico	17	

Didáctico	<b>estrategias basadas en E-learning para la transformación del acto didáctico en el colegio Parroquial Padre Alfonso.</b>	docente son los autores de este acto, siendo el estudiante el autor principal y el docente el mediador, las estrategias metodológicas el punto de acción entre el estudiante y el contenido. El proceso de enseñanza, ya sea presentado de forma verbal, visual, escrita y a través de cualquier medio se destaca por medio de la acción del docente al impartir sus conocimientos haciendo uso de diversas estrategias cognitivas adaptadas a las necesidades sociales e individuales que ayuden a que el proceso de aprendizaje sea efectivo, motivante e innovador.		Asincrónico	18	
				Colaborativo	19, 20	
				Constructivista	21	

## Capítulo III

### *Marco Metodológico*

El objetivo de este capítulo es presentar la metodología utilizada en la investigación con el fin de cumplir con los objetivos planteados. A su vez, se señalan el tipo y diseño de la investigación, la definición de la población y la muestra seleccionada. La técnica e instrumentos de recolección de datos utilizados y la confiabilidad y validez del mismo.

#### *Tipo y Diseño de Investigación*

La presente investigación, de acuerdo al objetivo general y considerando la naturaleza de la misma, se encuentra enmarcada dentro de un diseño no experimental en donde no se manipulan las variables. De la misma manera, se considera como una investigación de campo, en la modalidad de Proyecto Factible. El manual de tesis de grado de especialización, maestría y tesis doctorales de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (FEDEUPEL, 2016) afirma que el Proyecto Factible se fundamenta “en la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales; puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos” (P. 21). Este tipo de modalidad debe apoyarse en las investigaciones de tipo documental, de campo, o un diseño que abarque ambas.

Palella y Martins (2006) en relación a las fases de la elaboración del proyecto factible, sostiene que el primer paso es un diagnóstico, segundo desarrollar y apoyar teóricamente la propuesta e instaurar tanto el procedimiento metodológico como las tareas y los requerimientos pertinentes para su realización. Posteriormente, se realiza el estudio de factibilidad del proyecto,



y en caso de incluir el desarrollo del proyecto, la realización y evaluación de la evolución y los resultados.

### ***Fases de la Investigación***

#### ***Fase I: Diagnóstico:***

Correa e Hidalgo (2008) afirman que esta fase consta de la detección del problema o necesidad. Es necesario que el investigador presente la necesidad de un problema que merece ser cubierto o un problema que necesite ser solventado. Esta modalidad requiere un trabajo de campo.

En esta fase se diagnostica la necesidad de e-learning en la Unidad Educativa Parroquial Colegio Padre Alfonso. Luego de las adversidades presentadas durante la pandemia del Covid-19, es notable la necesidad del uso de las TIC en el colegio. La institución no contaba con una plataforma tecnológica para el momento, por lo que los docentes como líderes de aula se vieron en la necesidad de implantar estrategias que pudieran ayudar a los docentes y alumnos alcanzar los objetivos planteados y hacer llegar la información a todos los hogares debido a la cuarentena instaurada por las políticas de estado.

#### ***Fase II: Factibilidad:***

Orozco, Labrador y Palencia, (2002 citado en Halayenski 2013) indican la factibilidad como “la posibilidad de desarrollar un proyecto, tomando en consideración la necesidad detectada, beneficios, recursos humanos, técnicos, financieros, institucionales, estudio de mercado y beneficiarios” (p. 63). En esta fase se plantean los principios para asegurar el uso adecuado de los recursos empleados así como el producto del proyecto en el área al que se

encuentra destinado. Igualmente, se debe tomar en cuenta la viabilidad del proyecto en cuanto a condiciones específicas y disponibilidad para lograrlo.

### ***Fase III Diseño de la Propuesta:***

Una vez realizado el diagnóstico y evidenciado la factibilidad y viabilidad del proyecto, se procede al diseño de la propuesta. Según Palella y Martins (2006) este diseño se fundamenta en un enfoque teórico que a su vez incorpore elementos tales como: objetivos, contenidos, estrategias, acciones, actividades, indicadores, entre otros.

En la presente investigación el gerente de aula como factor determinante del proceso educativo, en el marco de las competencias docentes en las TIC, diseñará estrategias virtuales innovadoras fundamentadas para lograr un aprendizaje significativo de acuerdo a las necesidades del grupo y de la comunidad educativa.

### **Población y Muestra**

Palella y Martins (2006) plantean que la población es una agrupación de individuos de los cuales se pretende recolectar datos y sobre los que se van a elaborar conclusiones. Esta agrupación puede ser finita o infinita. Por otra parte, la muestra es la selección de una fracción de la población, cuyas particularidades representan de la forma más exacta a la misma sobre las que se realizarán mediciones con la finalidad de obtener resultados extensibles a la población.

De la misma manera, debido a la cantidad e individuos que integran la población, fueron tomados los mismos para integrar la muestra. Por lo tanto, la muestra se considera censal. Por lo tanto, Arias (como se citó en Arteaga, 2017) considera que si la cantidad de individuos que conforman una población es alcanzable, se podrá tomar la misma como una muestra y realizar investigaciones pertinentes con la misma.

En este caso, la población está compuesta por veinte (20) docentes. Los cuales se encuentran divididos de la siguiente manera:

**Tabla 6**

*Población de la Unidad Educativa Escuela Parroquial Padre Alfonso*

Grado	N° de Profesores
1er nivel	2
2do nivel	2
3er nivel	2
1er grado	2
2do grado	2
3er grado	2
4to grado	2
5to grado	2
6to grado	2
Educación física	2

### **Técnicas e Instrumentos de recolección de datos**

Una vez seleccionado el tipo y diseño de investigación y escogido la muestra apropiada según los objetivos del proyecto, se procede a la recolección de datos, que según Palella y Martins son las diferentes maneras de conseguir la información utilizando diversas técnicas como observación, entrevista, encuesta, pruebas, entre otras.

Hernández, Fernández y Baptista (2006) afirman que para recolectar los datos se debe realizar un plan minucioso y sistemático que oriente a la recopilación de información con un propósito específico. Este plan debe abarcar:

- Fuentes de donde se obtienen los datos. Conocer si la información se obtendrá a través de personas, por observaciones realizadas, o si esta es encontrada en archivos, documentos, base de datos, entre otros.
- Localización de las fuentes. Es fundamental precisar la ubicación de la fuente.
- Método a utilizar para la recolección de datos. Se debe escoger uno o varios medios para la recolección de los datos precisando la metodología utilizada.
- Analizar de qué manera se interpretará los datos recolectados.

De la misma manera, la recolección de datos debe contener las variables o conceptos a medir, la operacionalización de las definiciones, la muestra y recursos disponibles. Un instrumento de recolección de datos es cualquier procedimiento o técnica la cual es aprovechada por el investigador para obtener información de los eventos y acontecimientos. El instrumento a utilizar será el cuestionario ya que según Palella y Martins (2006) los resultados obtenidos son directos y es fácil de usar.

Hernández, Fernández y Baptista (2006) afirman que el cuestionario es un instrumento utilizado para la recolección de datos que se fundamenta en un grupo de preguntas abiertas o cerradas, de acuerdo a la respuesta que se quiere obtener, en relación con las variables a medir. El mismo se construirá con un escalamiento tipo Likert que se define como “conjunto de ítems que se presentan en forma de afirmaciones para medir la reacción del sujeto en tres, cinco o siete categorías” (p. 341).

## **Validez y confiabilidad del instrumento**

La validez representa según Palella y Martins (2006) la coherencia entre lo que se mide y lo que se quiere medir de manera que se pueda asegurar su certeza. La validez del juicio de expertos consiste en facilitarle “a tres, cinco o siete expertos (siempre en números impares) en la materia objeto de estudio y en metodología y/o construcción de instrumentos un ejemplar del instrumento” (p. 173). Dicho ejemplar debe contener una matriz de respuesta acorde a los objetivos de investigación, sistema de variables y criterios para evaluar las preguntas. Los expertos son los encargados de chequear el contenido, redacción y coherencia del instrumento.

La confiabilidad consiste en la ausencia de error de manera aleatoria en un instrumento. Por lo tanto, el instrumento debe estar alineado a los objetivos de la investigación, ser consistente internamente, llevar una secuencia lógica, las preguntas deben comprenderse, las respuestas cerradas deben ser idóneas. Un instrumento es confiable cuando al ser aplicado al mismo sujeto en diferentes circunstancias, el resultado arrojado es el mismo o similar.

Para determinar la confiabilidad del instrumento se analizó la uniformidad de los ítems y la forma en la que se correlacionan entre ellos. De esta manera, se utilizó el coeficiente alfa de Conbrach utilizando el software SPSS (Statistical Package for the Social Sciences o Paquete Estadístico para las Ciencias Sociales) e ingresando el número de ítems del instrumento y las respuestas obtenidas de una muestra de los sujetos. Una vez utilizado el software, la presente investigación arrojó un resultado de Alfa de Cronbach de 0,752 obteniendo un nivel alto de confiabilidad. A continuación se presentan los criterios de confiabilidad según alfa de Conbrach.

Tabla. Criterios de decisión para la confiabilidad de un instrumento Palella y Martins 2006.

**Tabla 7**

*Criterios de decisión para la confiabilidad de un instrumento*

<b>Rango</b>	<b>Confiabilidad (Dimensión)</b>
<b>0,81-1</b>	Muy alta
<b>0,61-0,80</b>	Alta
<b>0,41-0,60</b>	Media*
<b>0,21-0,40</b>	Baja*
<b>0-0,20</b>	Muy baja*

**\*Se sugiere repetir la validación del instrumento puesto que es recomendable que el resultado sea mayor o igual a 0,61.**

*Nota.* Datos tomados de Palella y Martins (2006).

## Capítulo VI

### Análisis e Interpretación de los Resultados

A continuación se presenta el análisis y la interpretación de los resultados obtenidos de la aplicación del cuestionario a los docentes de la Unidad Educativa Escuela Parroquial Padre Alfonso correspondiente a la muestra establecida, con la finalidad de proponer e-learning para la transformación del acto didáctico de la institución.

El análisis de los resultados se llevó a cabo a través de la estadística descriptiva utilizando el método de nivel de medición nominal. De este modo, se presentaron tablas y gráficos describiendo la frecuencia de cada variable y acompañándolas con porcentajes que permitieron comparar las distribuciones.

Finalmente, se analizaron los resultados obtenidos considerando los porcentajes más relevantes de las respuestas dadas por los docentes y el basamento teórico que sustenta la investigación para dar respuesta a los objetivos de la investigación y presentar las conclusiones del estudio.

#### *Variable: E-Learning*

##### **Dimensión: Enseñanza**

##### ***Indicador: Plataforma***

##### ***Ítems: usted como docente considera que:***

1. Cuentan con una plataforma virtual basada en una modalidad de aprendizaje a distancia como estrategia de enseñanza.

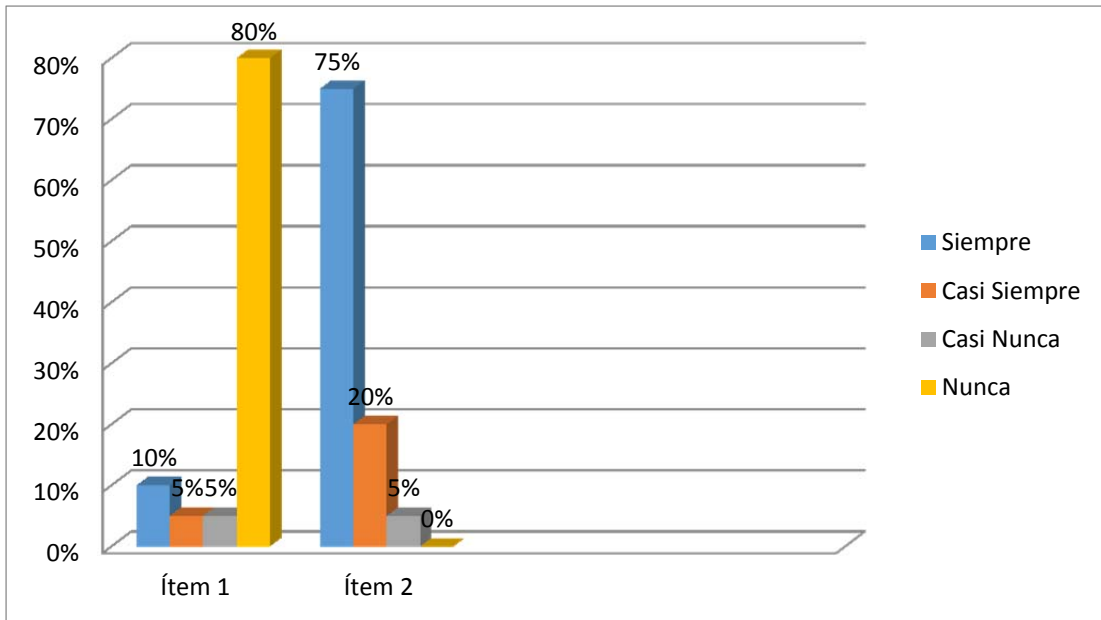
2. El uso de una plataforma virtual es importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

**Tabla 8**

*Indicador: Plataforma virtual*

Alternativas	S		CS		CN		N		Total
	F	%	F	%	F	%	F	%	
Ítem 1	2	10	1	5	1	5	16	80	20
Ítem 2	15	75	4	20	1	5	0	0	20

**Figura 2**



***Interpretación de la Tabla 8***

En la variable e-Learning, dimensión enseñanza, indicador plataforma, ítem N°1 dirigido a determinar si los docentes de la institución cuentan con una plataforma virtual basada en una modalidad de aprendizaje a distancia como estrategia de enseñanza se obtuvo que un importante 80 por ciento de los docentes respondieron nunca. Por otra parte, un 10 por ciento de los



docentes respondieron que siempre cuentan con una plataforma virtual y un 5 por ciento casi siempre y casi nunca. Seguidamente encontramos los resultados del ítem N°2 si los docentes consideran que el uso de una plataforma virtual es importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje donde un 75 por ciento de los docentes contestaron siempre y un 20 por ciento casi siempre; mientras que un 5 por ciento casi nunca y un 0 por ciento nunca.

Esto permite inferir que aún y cuando los docentes no poseen una plataforma virtual como estrategia de enseñanza, la gran mayoría afirma que si es importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En este aspecto, el organismo internacional de la UNESCO comparte 10 propuestas para que el profesorado garantice la educación a través de la formación online. Algunos ejemplos de ellos son mediante el uso de cadenas de radio y canales de televisión ya que si bien no todos los docentes o instituciones poseen una plataforma digital, esta no es una limitante. Cuando se utilizan estrategias educativas on-line importante considerar las necesidades del grupo para así garantizar que dicha estrategia llegue a todos por igual.

***Variable: E-Learning***

**Dimensión: Enseñanza**

***Indicador: Herramienta de comunicación digital***

***Ítems: usted como docente considera que:***

3. Utiliza una comunicación digital (métodos o herramientas digitales) que permite el desarrollo del proceso de enseñanza.

4. El uso de herramientas digitales (plataformas virtuales, blogs, aplicaciones móviles, teléfonos, tabletas) contribuyen de manera positiva al proceso de enseñanza y aprendizaje

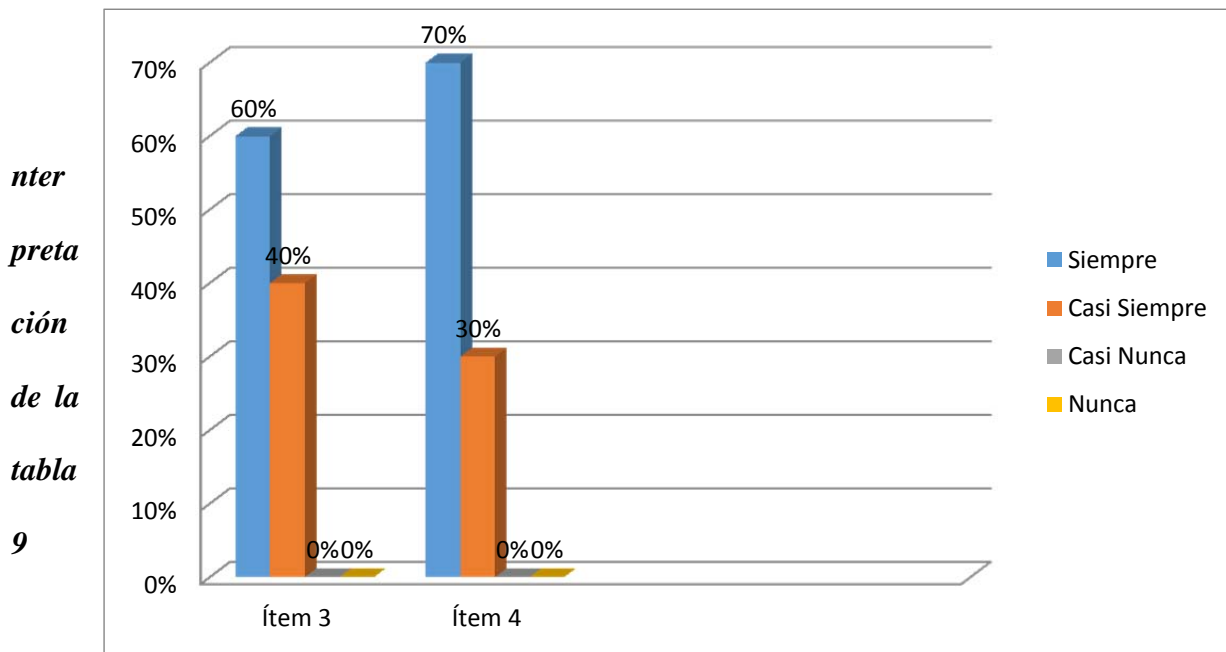
**Tabla 9**

*Indicador: Herramientas de Comunicación Digital*

Alternativas	S		CS		CN		N		Total
	F	%	F	%	F	%	F	%	
Ítem 3	12	60	8	40	0	0	0	0	20
Ítem 4	14	70	6	30	0	0	0	0	20

**Figura 3**

*Indicador: Herramientas de comunicación digital*



En la variable e-learning, dimensión enseñanza, indicador herramienta de comunicación digital, ítem 3 está dirigida a conocer si el docente considera que “utiliza métodos o herramientas digitales para el proceso de enseñanza”. Los resultados arrojaron que una mayoría de un 60 por ciento utiliza estas herramientas y un 40 por ciento casi siempre. Por otro lado, un 0 por ciento casi nunca y un 0 por ciento nunca. En cuanto al ítem 4, “los docentes consideran que el uso de herramientas digitales contribuye de manera positiva al proceso de enseñanza y aprendizaje”. Se evidencia que un 70 por ciento de los encuestados respondieron siempre y un 30 por ciento casi

siempre, para lo que un 0 por ciento respondieron nunca y casi nunca. Debido a la situación pandemia a causa del virus COVID-19, las clases fueron suspendidas a nivel nacional en Venezuela, por lo que la institución se vio obligada a trabajar a distancia. De acuerdo a los datos arrojados, se puede asumir que una mayoría de un 60 por ciento de los docentes logró utilizar herramientas digitales para impartir sus clases.

Asimismo, la UNESCO menciona cómo la tecnología puede “facilitar el acceso universal a la educación, reducir las diferencias de aprendizaje, apoyar el desarrollo de los docentes, mejorar la calidad y la pertinencia del aprendizaje, reforzar la integración y perfeccionar la gestión y administración de la educación”. Las tecnologías de la Información y Comunicación son una pieza clave para el desarrollo de la humanidad, convirtiéndose en una prioridad para las comunidades educativas.

**Variable: E-Learning**

**Dimensión: Enseñanza**

**Indicador: Redes Sociales**

**Ítems: usted como docente considera que:**

5. Utiliza redes sociales (Facebook, Google+, Likedin, Twitter, Instagram, Tik tok, entre otros) que permiten el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje.

6. El uso de redes sociales optimizan el proceso de enseñanza y aprendizaje.

**Tabla 10**

*Indicador: Redes sociales*

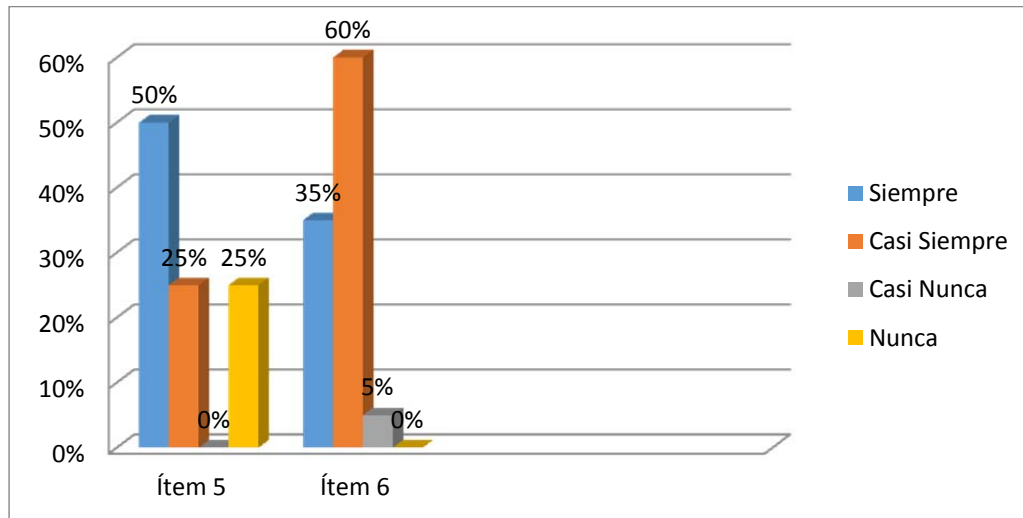
Alternativas	S		CS		CN		N		Total
	F	%	F	%	F	%	F	%	
Ítem 5	10	50	5	25	0	0	5	25	20
Ítem 6	7	35	12	60	1	5	0	0	20

**Figura 4**

*Indicador:*

*Redes*

*Sociales*



***Interpretación de la tabla 10***

Continuando con el análisis de la variable e-learning, dimensión enseñanza, en el ítem N° 5 el docente considera que “utiliza redes sociales (Facebook, Google+, Likedin, Twitter, Instagram, Tik tok, entre otros) que permiten el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje”, nos encontramos con que un 50 por ciento de los encuestados consideran que siempre utilizan redes sociales que permiten el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje, y un 25 por ciento casi siempre y otro 25 por ciento nunca. Por el contrario, un 0 por ciento considera que casi nunca lo utilizan. De acuerdo a los datos arrojados los docentes conocen y utilizan ciertas redes sociales con sus grupos. Según Martínez-Guerrero las redes sociales “constituyen uno de los principales vehículos de comunicación directa para acceder, compartir, usar y apropiarse de contenidos que hasta hace algún tiempo implicaba mayores labores”. Es importante como docentes conocer los nuevos medios utilizados por los jóvenes y la sociedad y educar a través de ellos. De esta manera, los docentes y estudiantes podrán compartir

e intercambiar conocimientos e ideas de manera inmediata y derribar barreras de espacio y tiempo.

En cuanto al ítem N° 6 donde el docente considera que “el uso de redes sociales optimizan el proceso de enseñanza y aprendizaje”; un 60 por ciento casi siempre, un 35 por ciento considera que el uso de las redes sociales optimizan el proceso de enseñanza y aprendizaje. Mientras que un 5 por ciento casi nunca y un 0 por ciento nunca. Es importante como docentes y gerentes de aula considerar, estudiar y seleccionar las redes sociales más apropiadas de acuerdo a las necesidades del grupo y a las actividades a realizar, de esta manera se podrá garantizar un mejor proceso de enseñanza y aprendizaje. Es decir, el docente debe considerar el conocimiento del usuario acerca de las redes sociales propuestas y como se maneja, debe considerar el tipo material expuesto en dichas redes (si son imágenes, videos, problemas matemáticos y adaptarlos al tipo de red), considerar las diferencias de aprendizaje e inteligencias múltiples del grupo.

***Variable: E-Learning***

**Dimensión: Multimedia**

***Indicador: Texto***

***Ítems: Usted como docente considera que:***

7. Utiliza con frecuencia textos (escritos, enunciados, libros en PDF, documentos transcritos) en herramientas multimedia durante el proceso de enseñanza.

8. El uso de textos multimedia como estrategia de enseñanza promueven el aprendizaje.

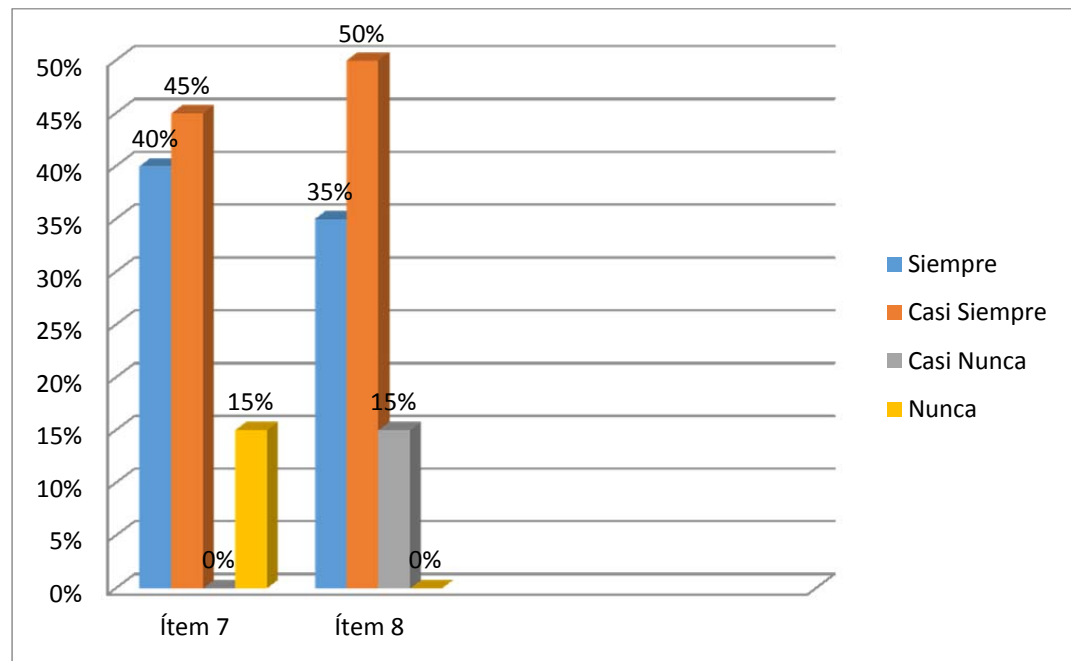
**Tabla 11**

*Indicador: Texto*

Alternativas	S		CS		CN		N		Total
	F	%	F	%	F	%	F	%	
Ítem 7	8	40	9	45	0	0	3	15	20
Ítem 8	7	35	10	50	3	15	0	0	20

**Figura 5**

*Indicador: Texto*



**Interpretación de la tabla 11**

En cuanto a la dimensión multimedia, indicador texto, perteneciente a la variable e-learning, los estudios arrojaron que en cuanto al ítem 7 donde el docente considera que “utiliza con frecuencia textos (escritos, enunciados, libros en PDF, documentos transcritos) en herramientas multimedia durante el proceso de enseñanza”: un 45 por ciento consideran que casi siempre utilizan con frecuencia textos en herramientas multimedia durante el proceso de

enseñanza y 40 por ciento de los docentes siempre. Por otro lado, un 15 por ciento nunca y un 0 por ciento casi nunca.

En cuanto al ítem N° 8, el docente considera que “el uso de textos multimedia como estrategia de enseñanza promueven el aprendizaje”, un 50 por ciento consideran que siempre el uso de textos multimedia como estrategia de enseñanza promueven el aprendizaje y un 35 por ciento de los docentes casi siempre. Por otro lado, un 15 por ciento casi nunca y un 0 por ciento nunca. Según Galidez (2019) los textos multimedia son “la espina dorsal que articula la información transmitida” (p.52); ya que es una manera de comunicar la información de manera más exacta y específica. De tal forma, los textos pueden ser utilizados para impartir conceptos o instrucciones donde el lector, el estudiante o investigador necesite recibir una información más clara. De acuerdo a los datos arrojados por los docentes encuestados, si comparamos los ítems 7 y 8 se puede ver que es una estrategia útil para los docentes y que les ha generado resultados positivos al ser utilizada en la institución.

***Variable: E-Learning***

**Dimensión: Multimedia**

***Indicador: Gráfico***

***Ítems: Usted como docente considera que:***

9. El uso de gráficos (gráficos de barra, diagramas, nube de ideas, mapas mentales) optimiza el proceso de enseñanza aprendizaje en línea.

10. Utiliza gráficos como estrategia tecnológica para la enseñanza

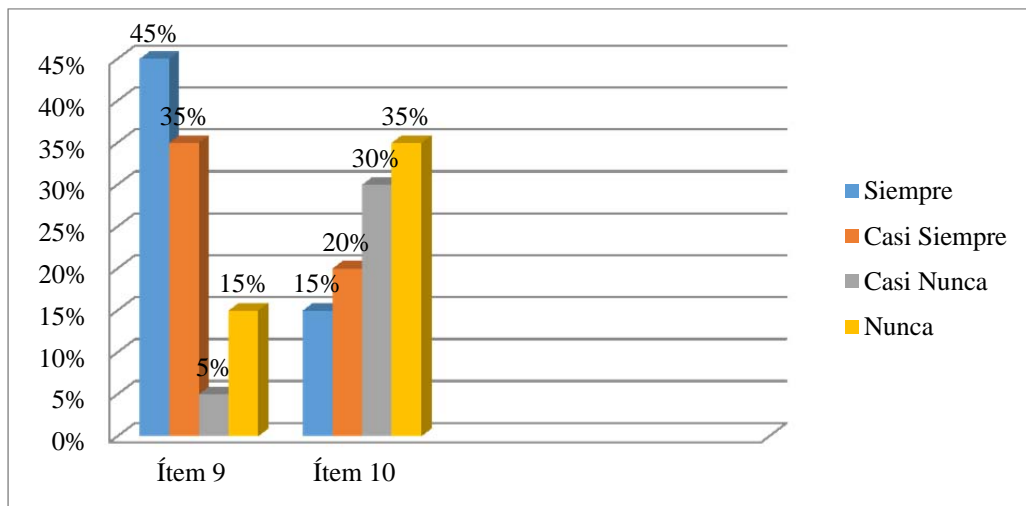
**Tabla 12**

*Indicador: Gráfico*

Alternativas	S		CS		CN		N		Total
	F	%	F	%	F	%	F	%	
Ítem 9	9	45	7	35	1	5	3	15	20
Ítem 10	3	15	4	20	6	30	7	35	20

**Figura 6**

*Indicador: Gráfico*



### **Interpretación de la tabla 12**

En el indicador gráfico de la dimensión multimedia, en la variable e-learning, podemos encontrar que en el ítem N° 9 “el uso de gráficos (gráficos de barra, diagramas, nube de ideas, mapas mentales) optimiza el proceso de enseñanza aprendizaje en línea”, un 45 por ciento de los encuestados respondieron que consideran que el uso de gráficos optimiza el proceso de enseñanza y aprendizaje en línea y un 35 por ciento casi siempre. Mientras tanto, un 15 por ciento nunca y un 5 por ciento casi nunca. De lo antes señalado surge la noción que los docentes consideran que los gráficos son una estrategia positiva para el proceso de enseñanza y



aprendizaje. Los gráficos, los dibujos y las fotografías son herramientas que hacen que las clases sean más dinámicas y permitan al estudiante comprender más fácilmente el contenido (Galíndez 2019). El uso de gráficos o imágenes tiene muchas ventajas, entre ellas es que el individuo aprende lo que sabe a través de la vista en un 83 por ciento y retiene un 30 por ciento de lo que ve según el cono de aprendizaje de Edgar Dale.

Por otra parte, en el ítem 10 el docente considera que “utiliza gráficos como estrategia tecnológica para la enseñanza”, un 35 por ciento nunca los utiliza, un 30 por ciento casi nunca, un 20 por ciento casi siempre y 15 por ciento de los docentes afirman que utilizan gráficos como estrategia tecnológica para la enseñanza. De los resultados obtenidos se puede inferir que un 35 por ciento de los docentes utilizan estrategias visuales virtuales para la enseñanza. De la misma manera, Marrero, Santana, Águila y Pérez (2016) consideran que “las imágenes son una herramienta imprescindible en los materiales de clase ya que se puede alcanzar cualquier objetivo general del aprendizaje: conocimiento, entendimiento y desarrollo de destrezas.” Hay muchas maneras de cómo utilizar imágenes o gráficos como estrategia de enseñanza. Los gráficos o imágenes por ejemplo, pueden ser utilizados antes de una clase para activar el conocimiento previo o al finalizarla como cierre o análisis de la información discutida. Los gráficos pueden servir para reforzar conocimiento o evaluar a los estudiantes, contienen información básica lo que permiten ahorrar tiempo y espacio y pueden ser interactivos y coloridos lo que facilita la comprensión y motivación durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.

**Variable: E-Learning**

**Dimensión: Multimedia**

**Indicador: Video**

**Ítems: Usted como docente considera que:**

11. Es útil el uso de videos (transmisión de imágenes con música, documentales) para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje.

12. Utiliza videos como estrategia de enseñanza durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.

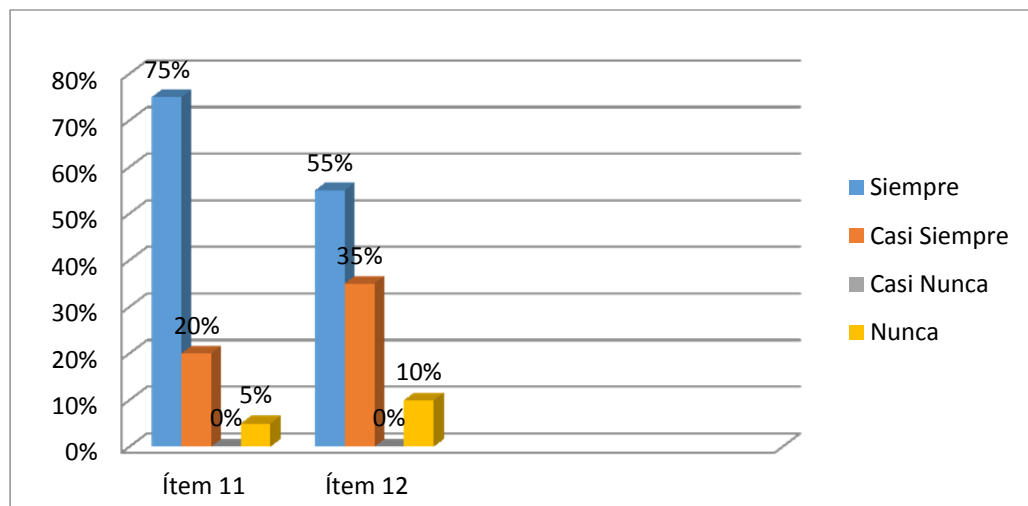
**Tabla 13**

**Indicador: Video**

Alternativas	S		CS		CN		N		Total
	F	%	F	%	F	%	F	%	
Ítem 11	15	75	4	20	0	0	1	5	20
Ítem 12	11	55	7	35	0	0	2	10	20

**Figura 7**

**Indicador: Video**



**Interpretación de la Tabla 13**

En atención a la variable e-learning, dimensión multimedia, indicador video, el docente considera que “es útil el uso de videos (transmisión de imágenes con música, documentales) para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje”, un 75 por ciento del grupo docente encuestado considera que siempre es útil el uso de videos para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje, un 20 por ciento casi siempre, un 5 por ciento nunca y un 0 por ciento casi nunca. Del mismo modo, en el ítem 12 el docente considera que “utiliza videos como estrategia de enseñanza durante el proceso de enseñanza y aprendizaje”, un 55 por ciento considera que siempre utiliza videos como estrategia de enseñanza durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, un 35 por ciento casi siempre, un 10 por ciento nunca y un 0 por ciento casi nunca. Es importante recordar las diferentes inteligencias citadas por Gardner en el año 1999. Una de ellas es la inteligencia espacial donde los individuos tienen un sentido de la dirección claro y tiene facilidades para observar y visualizar. Aunado a esto, según el cono de aprendizaje de Edgar Dale, el individuo aprende un 10 por ciento de lo que sabe a través del oído y un 83 por ciento a través de la vista, así como es capaz de retener un 50 por ciento de lo escucha y ve. Tomando esto en consideración, es importante que el docente asuma diferentes estrategias de enseñanza cubriendo los diferentes tipos de inteligencias, con el fin único de maximizar las habilidades del estudiante y ayudarlo en el proceso de aprendizaje. Por lo tanto, la presentación de videos como estrategia de enseñanza sería de gran utilidad en el proceso de enseñanza y aprendizaje así como lo manifiestan los docentes encuestados.

***Variable: E-Learning***

***Dimensión: Multimedia***

***Indicador: Audio***

***Ítems: Usted como docente considera que:***

13. El uso de audios (transmisión o reproducción de sonidos) optimiza el proceso de enseñanza y aprendizaje.

14. Utiliza audios como estrategia virtual durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.

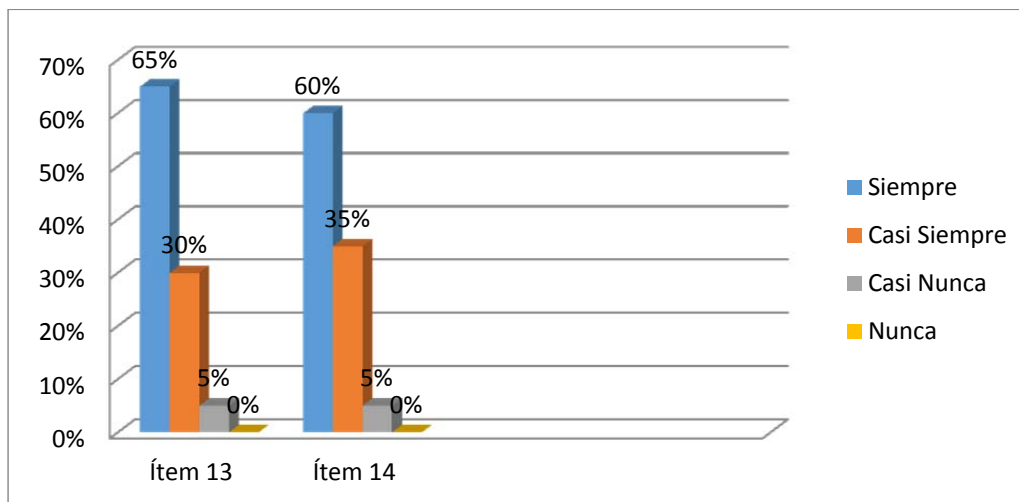
**Tabla 14**

*Indicador: Audio*

Alternativas	S		CS		CN		N		Total
	F	%	F	%	F	%	F	%	
Ítem 13	13	65	6	30	1	5	0	0	20
Ítem 14	12	60	7	35	1	5	0	0	20

**Figura 8**

*Indicador: Audio*



**Interpretación de la tabla 14**

Continuando con el análisis de la tabla 7 en la variable e-learning, dimensión multimedia, indicador audio, en el ítem 13 donde el docente considera que “el uso de audios (transmisión o reproducción de sonidos) optimiza el proceso de enseñanza y aprendizaje” un 65 por ciento de

los docentes consideran que el uso de audios siempre optimiza el proceso de enseñanza y aprendizaje, un 30 por ciento casi siempre, un 5 por ciento casi nunca y un 0 por ciento nunca. En el ítem 14, “utiliza audios como estrategia virtual durante el proceso de enseñanza y aprendizaje”, la muestra encuestada considera: un 60 por ciento siempre utiliza audios como estrategia virtual durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, un 35 por ciento casi siempre, un 5 por ciento casi nunca y un 0 por ciento nunca. Tomando en cuenta los ítems 13 y 14, es importante destacar que los sonidos son un agente motivador del aprendizaje, ya que según manifiesta Colares (199) “desarrolla la capacidad cognitiva, torna el aprendizaje más interactivo y atractivo”. De la misma manera, nuestra interacción con el mundo es de 11 por ciento por el oído y somos capaces de retener un 50 por ciento de lo que vemos y escuchamos. Es interesante utilizar todas las herramientas necesarias para potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje y lograr que este sea significativo. Igualmente, como docentes considerar las necesidades e inteligencias del grupo para elegir las estrategias que mejor se adecuen.

***Variable: E-Learning***

**Dimensión: Multimedia**

***Indicador: Animación***

***Ítems: Usted como docente considera que:***

15. El uso de animación multimedia (ya sean imágenes virtuales, presentaciones en Power Point, entre otros) mejora el proceso de enseñanza y aprendizaje.

16. Utiliza la animación multimedia durante el proceso de enseñanza.

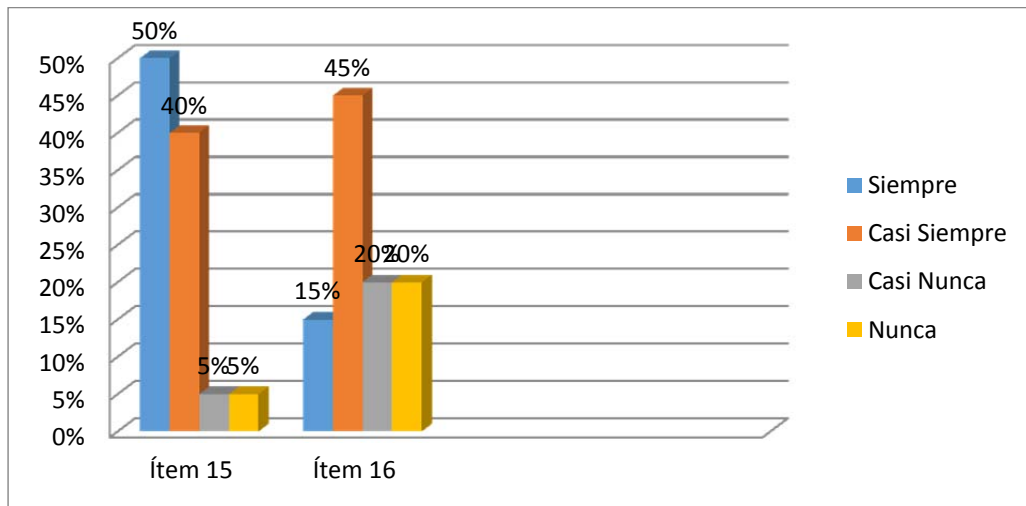
**Tabla 15**

*Indicador: Animación*

Alternativas	S		CS		CN		N		Total
	F	%	F	%	F	%	F	%	
Ítem 15	10	50	8	40	1	5	1	5	20
Ítem 16	3	15	9	45	4	20	4	20	20

**Figura 9**

*Indicador: Animación*



**Interpretación de la tabla 15**

Continuando con la variable E-learning, dimensión multimedia, indicador animación, en el ítem N° 15 “el uso de animación multimedia (ya sean imágenes virtuales, presentaciones en Power Point, entre otros) mejora el proceso de enseñanza y aprendizaje”, un 50 por ciento de los encuestados consideran que siempre, el uso de animación multimedia mejora el proceso de enseñanza y aprendizaje, un 40 por ciento casi siempre; mientras que un 5 por ciento consideran casi nunca y nunca respectivamente. En el ítem N° 16, “utiliza la animación multimedia durante el proceso de enseñanza”, un 45 por ciento casi siempre, un 20 por ciento casi nunca y otro 20

por ciento nunca. Mientras que el 15 por ciento consideran que siempre utiliza la animación multimedia durante el proceso de enseñanza. Con respecto a ello, la animación multimedia tiene muchas ventajas ya que estas pueden ser controladas por los estudiantes, utilizados en diferentes ocasiones por el docente, e incluir contenidos audiovisuales (Cabero, Gisbert, Garrido y Osuna 2014). A su vez, las animaciones permiten que el contenido sea interactivo, funcional y atractivo para el estudiante ocasionando que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea dinámico y divertido.

***Variable: Acto Didáctico***

**Dimensión: Aprendizaje**

***Indicador: Sincrónico***

***Ítems: Usted como docente considera que:***

17. El diseño de estrategias tecnológicas enriquecen el proceso de enseñanza y aprendizaje cuando éste se realiza durante la interacción del docente y los estudiantes en un mismo momento.

**Tabla 16**

***Indicador: Sincrónico***

<b>Alternativas</b>	<b>S</b>		<b>CS</b>		<b>CN</b>		<b>N</b>		<b>Total</b>
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>	
<b>Ítem 17</b>	9	45	11	55	0	0	0	0	20

**Figura 10**

*Indicador: Sincrónico*



### **Interpretación de la tabla 16**

En cuanto a la variable acto didáctico, dimensión aprendizaje, indicador sincrónico, en el ítem N° 17 los docentes manifestaron que “el diseño de estrategias tecnológicas enriquecen el proceso de enseñanza y aprendizaje cuando éste se realiza durante la interacción del docente y los estudiantes en un mismo momento”, el 55 por ciento de los docentes casi siempre, un 45 por ciento considera que siempre el diseño de estrategias tecnológicas enriquecen el proceso de enseñanza y aprendizaje cuando éste se realiza durante la interacción del docente y los estudiantes en un mismo momento y un 0 por ciento casi nunca y nunca respectivamente. Con respecto a este punto, Garrison (2010) afirma “*el medio de comunicación que escojamos puede determinar las posibilidades docentes*”, el e-learning puede trabajar bajo diferentes formatos y uno de ellos es el aprendizaje sincrónico basado en la interacción verbal y visual. Este tipo de aprendizaje requiere la interacción directa del docente favoreciendo el intercambio de información. El docente funciona como guía y mediador durante el proceso de enseñanza.



**Variable: Acto Didáctico**

**Dimensión: Aprendizaje**

**Indicador: Asincrónico**

**Ítems: Usted como docente considera que:**

18. El diseño de estrategias virtuales para la enseñanza optimizan el aprendizaje cuando la interacción entre el docente y el estudiante no es en tiempo real.

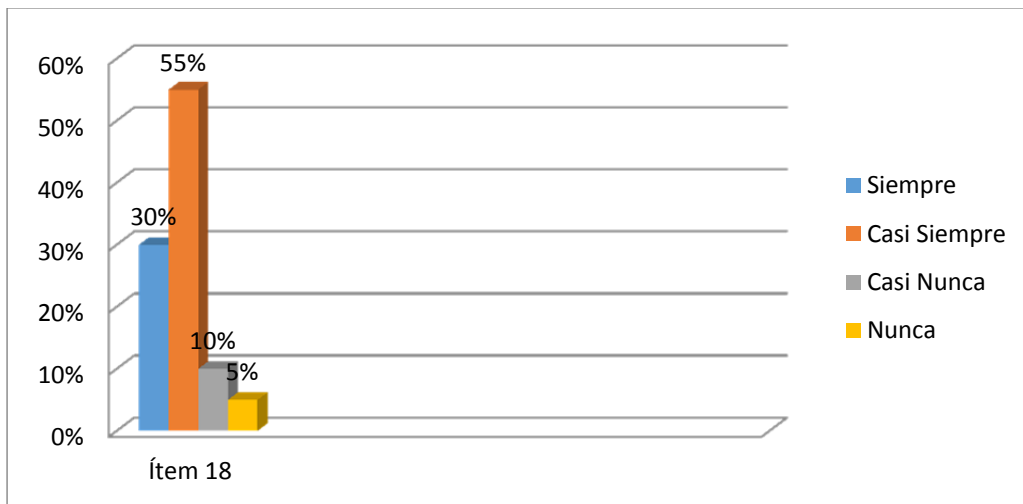
**Tabla 17**

*Indicador: Asincrónico*

Alternativas	S		CS		CN		N		Total
	F	%	F	%	F	%	F	%	
Ítem 18	6	30	11	55	2	10	1	5	20

**Figura 11**

*Indicador: Asincrónico*



### **Interpretación Tabla 17**

Continuando con la variable acto didáctico, dimensión aprendizaje, indicador colaborativo, en el ítem N° 18 la mayoría de los docentes encuestados consideran que “el diseño de estrategias virtuales para la enseñanza optimizan el aprendizaje cuando la interacción entre el docente y el estudiante no es en tiempo real”, respondiendo un 55 por ciento que consideran “casi siempre” el diseño de estrategias virtuales para la enseñanza optimizan el aprendizaje cuando la interacción entre el docente y el estudiante no es en tiempo real, un 33 por ciento siempre, mientras que un 10 por ciento casi nunca y un 5 por ciento nunca. El aprendizaje asincrónico se caracteriza por utilizar herramientas que son utilizadas por el docente y el estudiante en tiempos diferente por lo que no requiere la presencia de este al mismo momento. Para este tipo de aprendizaje debe existir un alto compromiso de ambas partes para que se cumplan los objetivos y metas preestablecidos. Dichas estrategias deben ser interactivas y funcionales ya que el estudiante debe reflexionar por si sólo los contenidos sin ningún tipo de ayuda de manera directa.

#### ***Variable: Acto Didáctico***

##### **Dimensión: Aprendizaje**

##### ***Indicador: Colaborativo***

##### ***Ítems: Usted como docente considera que:***

19. Las estrategias virtuales en tiempo real de enseñanza mejoran el aprendizaje en equipo.

20. Las estrategias tecnológicas de enseñanza pueden ayudar a promover la participación estudiante-estudiante, estudiante-docente y docente-docente.

21. Las estrategias tecnológicas de enseñanza pueden ayudar a que se desarrolle un aprendizaje colaborativo, donde todos aprenden del otro.

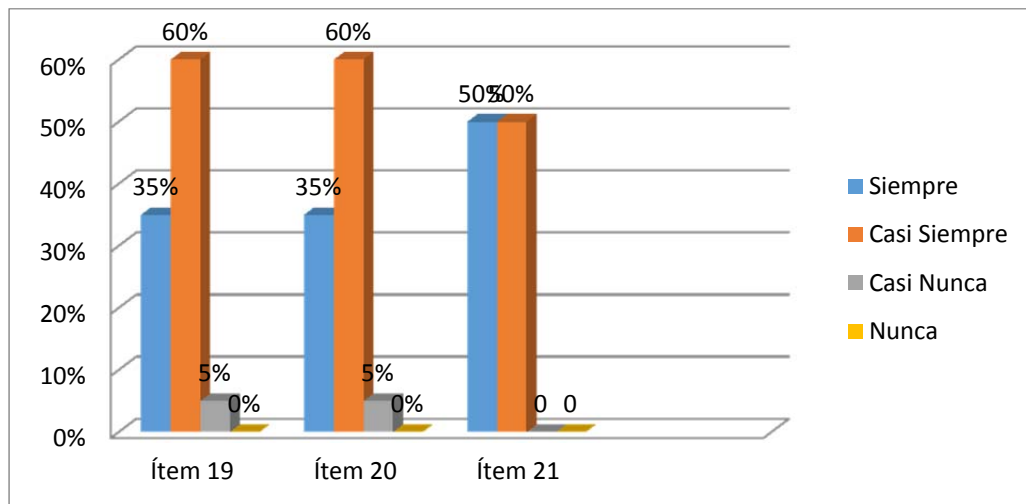
**Tabla 18**

*Indicador: Colaborativo*

Alternativas	S		CS		CN		N		Total
	F	%	F	%	F	%	F	%	
Ítem 19	7	35	12	60	1	5	0	0	20
Ítem 20	7	35	12	60	1	5	0	0	20
Ítem 21	10	50	10	50	0	0	0	0	20

**Figura 12**

*Indicador: Colaborativo*



**Interpretación tabla 18**

Continuando con la variable acto didáctico, dimensión aprendizaje, indicador colaborativo en el ítem N° 19 “las estrategias virtuales en tiempo real de enseñanza mejoran el aprendizaje en equipo”, un 60 por ciento de los docentes respondieron que casi siempre las estrategias virtuales en tiempo real de enseñanza mejoran el aprendizaje en equipo, un 35 por ciento siempre, un 5 por ciento casi nunca y un 0 por ciento nunca. En cuanto al ítem N° 20, “las estrategias

tecnológicas de enseñanza pueden ayudar a promover la participación estudiante-estudiante, estudiante-docente y docente-docente”, un 60 por ciento de los docentes consideran que las estrategias tecnológicas de enseñanza pueden ayudar a promover la participación estudiante-estudiante, estudiante-docente y docente-docente, un 35 por ciento casi siempre, un 5 por ciento, casi nunca y un 0 por ciento, nunca. Finalmente, encontramos que en el ítem N° 21 “las estrategias tecnológicas de enseñanza pueden ayudar a que se desarrolle un aprendizaje colaborativo, donde todos aprenden del otro”, los encuestados consideran que siempre un 50 por ciento, las estrategias tecnológicas de enseñanza pueden ayudar a que se desarrolle un aprendizaje colaborativo, donde todos aprenden del otro, un 50 por ciento, casi siempre y un 0 por ciento, nunca y casi nunca. De acuerdo a las respuestas emitidas por los docentes, las estrategias virtuales casi siempre permiten al estudiante realizar un aprendizaje colaborativo.

El aprendizaje colaborativo se logra a través de un trabajo recíproco entre el docente y el estudiante. La reflexión e interpretación de diferentes puntos de vista y la responsabilidad del estudiante al escoger estrategias y objetivos que le permitan el logro del aprendizaje son algunas características que identifican este tipo de aprendizaje. A su vez, desarrolla la individualidad del estudiante, las relaciones sociales y la creatividad. Por otra parte, el docente se convierte en moderador y guía del proceso.

Por otra parte, es importante recordar que según Dam (1990) “Cuánto recuerdan los estudiantes depende de la clase en sí, pero sobre todo de si aplican lo aprendido de manera directa después.” Por lo tanto, este trabajo colaborativo utilizando estrategias virtuales permitirá a los estudiantes retener mayor información ya que al interactuar con sus compañeros los estudiantes están aprendiendo por lo que dicen, oyen, ven y explican.

**Variable: Acto Didáctico**

**Dimensión: Aprendizaje**

**Indicador: Constructivista**

**Ítems: Usted como docente considera que:**

22. El diseño de estrategias virtuales de enseñanza pueden ayudar a los estudiantes a transformar y construir nuevos conocimientos durante el proceso de aprendizaje.

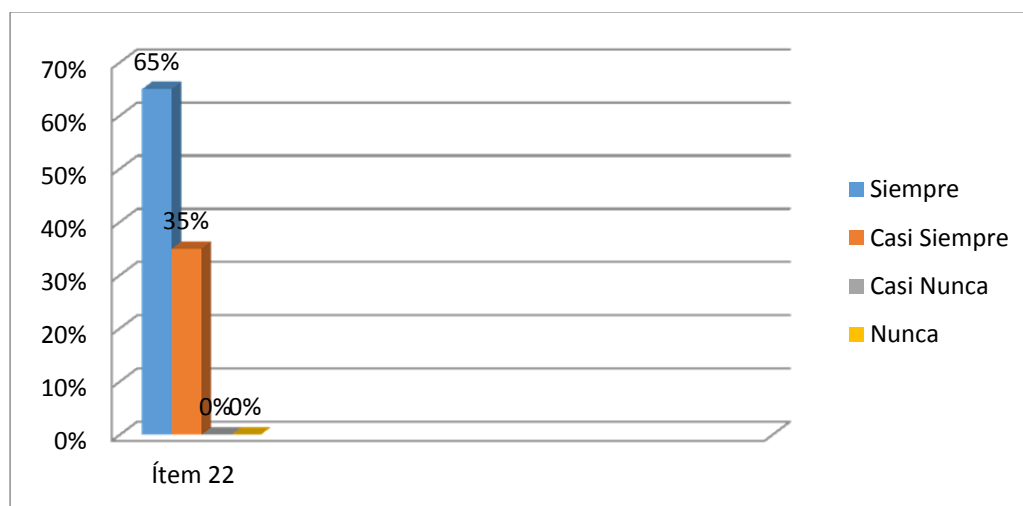
**Tabla 19**

*Indicador: Constructivista*

Alternativas	S		CS		CN		N		Total
	F	%	F	%	F	%	F	%	
Ítem 22	13	65	7	35	0	0	0	0	20

**Figura 13**

*Indicador: Constructivista*



### **Interpretación de la tabla 19**

En cuanto a la variable acto didáctico, dimensión aprendizaje, indicador constructivista, en el ítem N° 22 “el diseño de estrategias virtuales de enseñanza pueden ayudar a los estudiantes

a transformar y construir nuevos conocimientos durante el proceso de aprendizaje”, un 65 por ciento de los docentes consideran que siempre el diseño de estrategias virtuales de enseñanza pueden ayudar a los estudiantes a transformar y construir nuevos conocimientos durante el proceso de aprendizaje, un 35 por ciento casi siempre, mientras que un 0 por ciento casi nunca y nunca. En cuanto a la perspectiva constructivista, cabe plantear a Díaz y Hernández citado en Albarrán (2012) quienes afirman que “el conocimiento se construye activamente por sujetos cognoscentes, no se recibe pasivamente del ambiente.” El aprendizaje constructivista se caracteriza por la reconstrucción de un significado o una idea a través de la experiencia personal del individuo. De esta manera, el individuo es el responsable de la construcción del conocimiento a través de su propia experiencia. El aprendizaje colaborativo y constructivo van de la mano, ya que a través de las opiniones de los otros el estudiante es capaz de reconstruir sus ideas para lograr un aprendizaje significativo.

## **Conclusiones y Recomendaciones**

### **Conclusiones**

Tomando como referencia la información suministrada por los docentes de la Unidad Educativa Escuela Parroquial Padre Alfonso y con el fin de dar respuesta al objetivo general planteado en esta investigación el cual es Proponer e-learning para la transformación del acto didáctico de la Unidad Educativa Escuela Parroquial Padre Alfonso en Valencia Estado Carabobo, se tiene que:

En cuanto al objetivo dirigido a diagnosticar el e-learning en la Unidad Educativa Escuela Parroquial Padre Alfonso, se concluye que el 80 por ciento de los encuestados nunca cuentan con una plataforma virtual basada en una modalidad de aprendizaje a distancia como estrategia de enseñanza por lo que es complicado trabajar con estrategias virtuales desde la institución. Asimismo, el grupo de docentes en un 75 por ciento consideran que el uso de una plataforma virtual es importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por lo tanto, hay una necesidad en e-learning dentro de la institución la cual es imprescindible en esta era digital. Luego de que la institución trabajó a distancia haciendo uso de estrategias virtuales durante la pandemia causada por el COVID-19, queda un vacío importante que se puede rescatar ya que el 60 por ciento de los docentes utilizaron herramientas digitales durante la pandemia y el 70 por ciento de ellos considera que el uso de herramientas digitales contribuyen de manera positiva al proceso de enseñanza y aprendizaje.

La UNESCO manifiesta diferentes formas en la que la tecnología pueden ayudar a la educación ya sea como proveer facilidades y acceso a la educación “reducir las diferencias en el aprendizaje, apoyar el desarrollo de los docentes, mejorar la calidad y la pertinencia del aprendizaje, reforzar la integración y perfeccionar la gestión y administración de la educación.”

Y que la tecnología puede llegar de forma fácil a los hogares, esta garantiza uno de los objetivos del desarrollo sustentable planteados por la Unesco como reducir la pobreza y lograr que millones de niños accedan a un aprendizaje continuo.

En cuanto al objetivo dos, el cual está orientado a determinar la factibilidad de implementación del e-learning para la Unidad Educativa Escuela Parroquial Padre Alfonso, se concluye que la institución cuenta con pocos insumos para el uso de estrategias virtuales en las aulas de clase. Sin embargo, se evidencia que los docentes tienen conocimientos acerca de estrategias virtuales y que hicieron uso de ellas durante la pandemia del COVID-19

Finalmente, se puede decir que es conveniente diseñar estrategias basadas en e-learning para la transformación del acto didáctico en la Unidad Educativa Escuela Parroquial Padre Alfonso refiriéndose al tercer objetivo de la investigación. Aun y cuando el 70 por ciento de los docentes consideran que el uso de estrategias digitales contribuyen de manera positiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje, el resultado en el acto didáctico es diferente. Sólo el 35 por ciento de los docentes consideran que siempre las estrategias virtuales en tiempo real de enseñanza mejoran el aprendizaje en equipo, un 35 por ciento consideran que siempre las estrategias tecnológicas de enseñanza pueden ayudar a promover la participación estudiante-estudiante, estudiante-docente y docente-docente, y un 50 por ciento consideran que siempre las estrategias tecnológicas de enseñanza pueden ayudar a que se desarrolle un aprendizaje colaborativo, donde todos aprenden del otro.

El acto didáctico es una relación entre el estudiante y el docente siendo el estudiante el responsable del aprendizaje y el docente el guía. Mallart citado en Halayenski (2013) afirma que “la didáctica es una ciencia de la educación cuya finalidad primordial es la de influir en el proceso educativo para lograr el aprendizaje cognitivo del estudiante”. Las estrategias utilizadas



por el docente desempeñándose como gerente de aula deben ser adaptadas a las necesidades sociales e individuales del estudiante para que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea significativo.

## **Recomendaciones**

En base a las conclusiones presentadas, se recomienda:

- Fomentar en los docentes la necesidad de capacitarse constantemente con respecto a las nuevas estrategias tecnológicas de la educación, a través de talleres, charlas, ponencias, trabajo en equipo de manera que puedan aprender a través de la experiencia de otros docentes que forman parte de la institución y crear nuevas estrategias de enseñanza para el proceso de enseñanza y aprendizaje. Dichos intercambios pueden ser realizados trimestralmente, y evaluados por el personal directivo en conjunto con docentes capacitados en el área.
- Crear una página digital haciendo uso de las redes sociales que represente a la unidad educativa a cargo de los docentes, donde puedan ser publicadas estrategias sincrónicas y asincrónicas que permitan optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje, aplicaciones, misión y visión de la institución, actividades interactivas, galería, entre otras que permitan la identificación de los estudiantes con la unidad educativa y la sociedad a la cual pertenece.
- Dotar a la institución con recursos tecnológicos básicos, red de internet o Wi-Fi, con el que los docentes encargados puedan trabajar para el desarrollo de dichas estrategias educativas.
- De acuerdo a lo antes expuesto se hace necesario la propuesta de e-learning para la transformación del acto didáctico de la Unidad Educativa Escuela Parroquial Padre Alfonso en Valencia Estado Carabobo.
- Finalmente, implementación de e-laringe para la transformación del acto didáctico.

## **Capítulo V**

### **La Propuesta**

Una vez encontradas las necesidades de la institución de acuerdo a los resultados del estudio, se procede a la planificación sistemática de un programa basado en las carencias de las Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Parroquial Padre Alfonso ubicada en Valencia, estado Carabobo. Este programa se presentará en diferentes fases con objetivos institucionales que ayudarán a alcanzar los objetivos planteados de corto a mediano y largo plazo. La propuesta cuenta con las siguientes fases de desarrollo: la fase 1 que es la capacitación del personal, fase 2 creación de estrategias virtuales y la fase 3 evaluación de la práctica de las estrategias.

Teniendo en cuenta que la primera fase es la sustentación teórica para la capacitación del personal, es necesario realizar una revisión acerca de la importancia de las TIC en el ámbito educativo y con ello delimitar las metas a corto, mediano y largo plazo. Igualmente, una revisión de las demás instituciones educativas podrá dar una idea de cómo comenzar. Por ejemplo, si la institución posee página web o no, que pueden colocar en la página web, qué material es el más relevante de acuerdo a la realidad de la institución, enseñanza sincrónica o asincrónica, entre otros.

La segunda fase es la creación de estrategias virtuales a través de dinámicas grupales con la participación de los mismos docentes de acuerdo a su experiencia, considerando la sustentación teórica de la fase I. De esta manera, realizando mesas de trabajos divididas de acuerdo a los grados kínder, 1°-3° grado, 4°-6° grado y especialistas, los docentes podrán crear y diseñar estrategias de acuerdo a las etapas. El contenido, las páginas webs y apps a utilizar serán

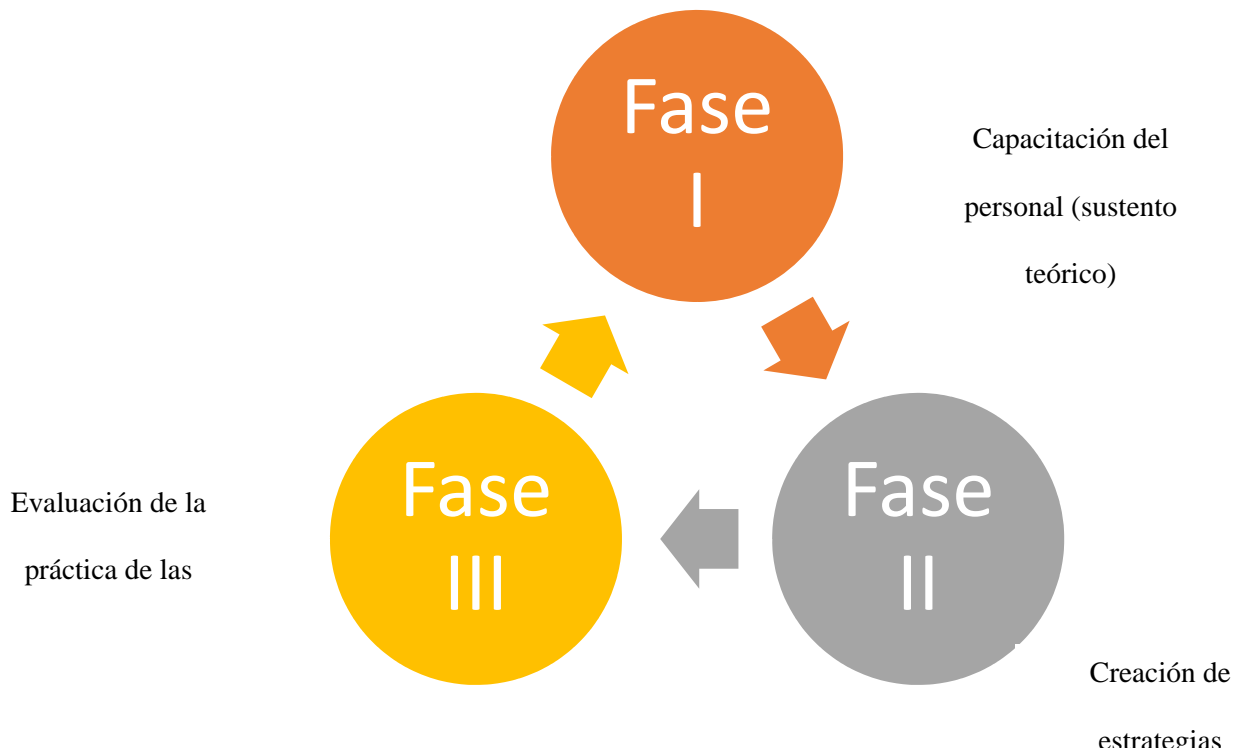
de acuerdo a las edades de los niños y las necesidades escolares. Los docentes podrán publicar al menos una app por materia (lenguaje, matemáticas, sociales, ciencias, religión), videos interactivos importantes y links educativos que les sirva a los estudiantes para repasar en casa. Es importante recordar que la institución se está iniciando, por lo que se recomienda comenzar con poco material e ir aumentando el mismo de manera progresiva.

En la fase 3 se encuentra la evaluación de la práctica de las estrategias: esta fase abarca la conformación de un equipo evaluador y una matriz para evaluar la práctica y los resultados y frutos de la propuesta. A través de mesas de trabajo los docentes plantearán sus experiencias, ventajas y desventajas. Igualmente, a través de una rúbrica los docentes podrán evaluar si el trabajo realizado fue satisfactorio o se encuentra en desarrollo.

Es importante recordar que al ser una iniciación los resultados se verán de manera progresiva, por lo tanto es importante establecer metas realistas a corto, mediano y largo plazo. Igualmente, debe existir una campaña de culturización constante a la comunidad educativa acerca de las nuevas estrategias implementadas.

## Figura 14

### *Fases de la Propuesta E-learning*



### **Objetivos de la Propuesta**

#### **Objetivo General:**

Fomentar una nueva visión de las estrategias virtuales para la transformación del acto didáctico de la Unidad Educativa Escuela Parroquial Padre Alfonso.

#### **Objetivos Específicos:**

- Facilitar a los docentes la adquisición de fundamentos teóricos para entender la función de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

- Capacitar a los docentes de manera vivencial y virtual mediante estrategias organizativas para la creación de estrategias virtuales de acuerdo a las necesidades de la institución.

- Instruir a los docentes para que evalúen la práctica y el desarrollo de las nuevas estrategias virtuales que fomenten una transformación en el acto didáctico.

## **Misión y Visión**

### **Misión:**

Dar a conocer a los docentes que hacen vida en la Escuela Parroquial Padre Alfonso las facilidades y beneficios del uso de las tecnologías de información y comunicación como parte del proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de la institución en la era digital.

### **Visión:**

Ser una institución líder en el manejo y uso de las tecnologías de la información y comunicación, que permitan al docente crear estrategias innovadoras para potenciar el desarrollo físico, mental e intelectual de los estudiantes en un mundo globalizado.

## **Justificación**

Actualmente, el conocimiento y uso de las tecnologías de la información y comunicación se han vuelto aún más importante luego de haber enfrentado una pandemia como lo fue el Covid-19. Numerosas escuelas alrededor del mundo se vieron obligados a cerrar sus puertas y trabajar en línea. Para muchos esta situación fue considerada una oportunidad para demostrar sus habilidades en el mundo digital y para otros fue un gran reto. De la misma manera, al vivir en una era digital donde la sociedad se ve afectada directamente por el mundo virtual es necesario

adaptarse y aprovechar la infinidad de oportunidades que esta era ofrece en todos los campos. La educación se ha transformado directamente de manera positiva llegando a espacios donde antes se dificultaba, compartiendo información y avanzando científicamente de manera inmensurable.

Dentro de esta perspectiva, la presente propuesta permitirá a la comunidad de la Escuela Parroquial Padre Alfonso sumergirse en esta era digital de acuerdo a las necesidades planteadas, así como generar conocimiento y preparar a los docentes que forman parte de esta comunidad educativa. Los docentes, serán los creadores de estrategias de enseñanza y aprendizaje que mejor se adecuen a la realidad de la población estudiantil demostrando liderazgo, responsabilidad y creatividad.

### **Factibilidad de la Propuesta**

**Tabla 20**

*Factibilidad Económica*

<b>MATERIALES</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>COSTO</b>	<b>TOTAL</b>
Impresiones	50	0,50\$	25\$
Resma de hojas blancas	1	5,00\$	5\$
Alquiler de Video Proyector	10\$	10,00\$	10\$
<b>TOTAL</b>			<b>40\$</b>

### **Factibilidad Técnica**

Se cuenta con pocos recursos materiales y técnicos; sin embargo, con la participación y autogestión de la comunidad educativa se puede llevar a cabo.

### **Factibilidad Institucional**

La educación Unidad Educativa Parroquial Padre Alfonzo, cuenta con una biblioteca con mobiliario adecuado para ejecutarse y evaluarse el proyecto.

### **Factibilidad Humana**

La institución educativa cuenta con el personal docente y administrativo quienes podrán recibir los talleres, para luego ejecutar y evaluar la propuesta.

## DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA PROPUESTA

### FASE I. CAPACITACIÓN DEL PERSONAL

OBJETIVO	CONTENIDO	ESTRATEGIA	RECURSOS	ACTIVIDADES	DURACIÓN	EVALUACIÓN
Facilitar a los docentes la adquisición de fundamentos teóricos para entender la función de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.	Tecnologías de la Información y Comunicación Definición Importancia Ventajas y Desventajas Aprendizaje sincrónico y asincrónico. ¿Cómo comenzar? (páginas webs, apps, videos, página del colegio) Recursos online más comunes para docentes y estudiantes.	E. Preinstruccionales: presentación de objetivos a través de diapositivas en PPP y juego de introducción a través de la plataforma educaplay. E. Coinstruccionales: Presentación de contenido a través de videos. E. Posinstruccionales: Preguntas intercaladas a través de e-learning utilizando la plataforma Quizzes.	Video Proyector Pizarra Acrílica Marcadores Material Bibliográfico Internet Computadora	Inicio <ul style="list-style-type: none"> <li>Presentación del facilitador y expectativas del Taller</li> <li>Elaboración de sopa de letras por <b>educaplay</b> con palabras asociadas al tema.</li> </ul> Desarrollo <ul style="list-style-type: none"> <li>Importancias de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=uUao6MtvgnM">https://www.youtube.com/watch?v=uUao6MtvgnM</a></li> <li>Ventajas y desventajas de las TIC en la educación. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=uKnzs6hoTnk">https://www.youtube.com/watch?v=uKnzs6hoTnk</a></li> </ul>	240min	Se realizará a través de una rúbrica que se le aplicará al personal de la Institución.



				<ul style="list-style-type: none"><li>• Aprendizaje sincrónico y asincrónico. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=sy967q4dlb0">https://www.youtube.com/watch?v=sy967q4dlb0</a></li><li>• ¿Cómo crear una página web en Facebook? <a href="https://www.youtube.com/watch?v=wBsm9u1ec9c">https://www.youtube.com/watch?v=wBsm9u1ec9c</a></li><li>• Presentación de diapositivas de los recursos educativos virtuales más comunes.</li></ul> <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Juego interactivo de lo aprendido a través de la plataforma <b>Quizzes.</b></li></ul>		
--	--	--	--	--	--	--

## FASE II: CREACIÓN DE ESTRATEGIAS VIRTUALES

OBJETIVO	CONTENIDO	ESTRATEGIA	RECURSOS	ACTIVIDADES	DURACIÓN	EVALUACIÓN
Capacitar a los docentes de manera vivencial y virtual mediante estrategias organizativas para la creación de estrategias virtuales de acuerdo a las necesidades de la institución.	Creación de estrategias virtuales por los docentes de la institución de acuerdo a las necesidades de la institución.	<p>E. Preinstruccionales: organización de grupos de trabajos a través de <b>busca tu otra mitad</b>, presentación de objetivos a través de diapositivas en PPP.</p> <p>E. Coinstruccionales: estrategia e-learning a través del uso de Google Doc.</p> <p>E. Posinstruccionales: resumen final de los grupos de trabajo.</p>	<p>Video Proyector</p> <p>Pizarra Acrflica</p> <p>Marcadores</p> <p>Material Bibliográfico</p> <p>Internet</p> <p>Computadora</p>	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Organización de los Equipos de trabajo a través de la dinámica <b>Busca tu otra mitad</b> donde los docentes deberán completar los conceptos básicos de las TICs los cuáles están divididos en 2 en piezas de papel.</li> <li>Presentación de los contenidos.</li> </ul> <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Investigación de estrategias virtuales de manera grupal (kínder, 1°-3°, 4°-6° y especialistas) utilizando servidores de internet y la aplicación de Google Doc. De acuerdo a las áreas de matemáticas, lenguaje y especialistas.</li> </ul> <p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Presentación de las investigaciones de los docentes.</li> </ul>	240min	Se realizará a través de una rúbrica que se le aplicará al personal de la Institución.

### FASE III: EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DE LAS ESTRATEGIAS VIRTUALES

OBJETIVO	CONTENIDO	ESTRATEGIA	RECURSOS	ACTIVIDADES	DURACIÓN	EVALUACIÓN
Instruir a los docentes para que evalúen la práctica y el desarrollo de las nuevas estrategias virtuales que fomenten una transformación en el acto didáctico.	Estrategia virtual utilizada Ventajas y desventajas del uso de las nuevas estrategias virtuales	E. Preinstruccionales: presentación de objetivos a través de diapositivas en PPP y video de YouTube <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Z2nB4A6V808">https://www.youtube.com/watch?v=Z2nB4A6V808</a> E. Coinstruccionales: presentación de estrategias virtuales por parte de docentes con el uso de diapositivas PPP. E. Posinstruccionales: evaluación de las estrategias virtuales a través de Google Form.	Video Proyector Pizarra Acrílica Marcadores Material Bibliográfico Internet Computadora	Inicio: <ul style="list-style-type: none"> <li>Presentación de la Temática por parte del facilitador</li> </ul> Desarrollo: <ul style="list-style-type: none"> <li>Exposición grupal por los grupos asignados anteriormente</li> </ul> Cierre: <ul style="list-style-type: none"> <li>Evaluación de la estrategia virtual utilizando Google Form.</li> </ul>	240min	Se realizará a través de una rúbrica que se le aplicará al personal de la Institución.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anijovich, R. y Mora S. (2009). *Estrategias de enseñanza Otra mirada al quehacer del aula* (1° ed.). Aique Grupo Editor. <https://terras.edu.ar/biblioteca/3/3Como-enseñamos-Las-estrategias-entre-la-teoria-y-la-practica.pdf>
- Arteaga, Y. (2017). *Estrategias e-learning para la actualización de los docentes del Instituto Educacional Juan XXIII en el uso de las Tic*. [Tesis de maestría, Universidad de Carabobo]. Archivo digital. <file:///C:/Users/Usuario/Documents/Tesis/yarteaga.pdf>
- Belloch, C. (2012) *Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje*. [Archivo PDF]. <http://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA1.pdf> 9
- Briceño, M y Romero, R. (2018). Aplicación de un Material Educativo Multimedia en las Aulas de Educación Infantil. *Las Tic y la Educación, Ante el Reto de la Educación*. Ruth Diaz Bello (compiladora), 13-30. [https://www.researchgate.net/profile/Jorge-Mendoza-Mejia/publication/337471877\\_Actitud\\_hacia\\_la\\_educacion\\_virtual\\_en\\_estudiantes\\_de\\_la\\_licenciatura\\_en\\_administracion\\_de\\_la\\_UNESR\\_nucleo\\_Barquisimeto/links/5dd96d92458515dc2f48c7c7/Actitud-hacia-la-educacion-virtual-en-estudiantes-de-la-licenciatura-en-administracion-de-la-UNESR-nucleo-Barquisimeto.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Jorge-Mendoza-Mejia/publication/337471877_Actitud_hacia_la_educacion_virtual_en_estudiantes_de_la_licenciatura_en_administracion_de_la_UNESR_nucleo_Barquisimeto/links/5dd96d92458515dc2f48c7c7/Actitud-hacia-la-educacion-virtual-en-estudiantes-de-la-licenciatura-en-administracion-de-la-UNESR-nucleo-Barquisimeto.pdf)
- Cabero, J. (2006). Bases pedagógicas del e-learning. *RUSC. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 3(1). <https://www.redalyc.org/pdf/780/78030102.pdf>
- Cabero, J., Gonzalez, N., Trinidad, A., Ramirez, L., William, T. y Fernández, V. (2014). *Manual para el desarrollo de la formación virtual en el Instituto Tecnológico de Santo Domingo*.

Autoedición. [https://www.edicionescastillo.com/nuevositio2020/wp-content/uploads/2020/04/DESARROLLO\\_FORMACION\\_VIRTUAL.pdf](https://www.edicionescastillo.com/nuevositio2020/wp-content/uploads/2020/04/DESARROLLO_FORMACION_VIRTUAL.pdf)

Cabero, J., Llorente, M. y Graván, P. (2004). Las herramientas de comunicación en el aprendizaje mezclado. *Revista de medios y educación*, (23), 27-41. <https://www.redalyc.org/pdf/368/36802303.pdf>

Calzadilla, M. E. (2002). Aprendizaje colaborativo y tecnologías de la información. *Revista Iberoamericana De Educación*, 29(1), 1-10. <https://doi.org/10.35362/rie2912868>

Castelán, Y. (2013). Multimedia en la educación, una necesidad. *Vida científica boletín científico de la escuela preparatoria*, 4, 1(1). <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/1739>

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. (1999, 30 de diciembre). Asamblea Nacional Constituyente. Gaceta Oficial Extraordinaria N° 36.860. [https://www.oas.org/dil/esp/constitucion\\_venezuela.pdf](https://www.oas.org/dil/esp/constitucion_venezuela.pdf)

Contreras, E. (2013). *El concepto de estrategia como fundamento de la planeación estratégica*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Colombia]. Archivo digital. <http://www.scielo.org.co/pdf/pege/n35/n35a07.pdf>

Correa, A e Hidalgo, H. (1° Ed.). (2008). *La Investigación manual para la realización y organización del informe*. Rafael Saer.

Díaz Barriga, F. y Hernández, G. (1998). Estrategias de enseñanza para la promoción de aprendizajes significativos. McGrawHill. *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una Interpretación constructivista*. (pp. 69-112.)

[https://www.uv.mx/dgdaie/files/2012/11/\\_CPP-DC-Diaz-Barriga-Estrategias-de-ensenanza.pdf](https://www.uv.mx/dgdaie/files/2012/11/_CPP-DC-Diaz-Barriga-Estrategias-de-ensenanza.pdf)

Díaz Barriga, F. y Hernández, G. (2002). Estrategias de enseñanza para la promoción de aprendizajes significativos. McGrawHill. *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una Interpretación constructivista.* (pp. 231-249.)

[http://investigacion.ilce.edu.mx/panel\\_control/doc/D%C3%ADaz-Barriga.pdf](http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/D%C3%ADaz-Barriga.pdf)

Enciclopedia de la psicopedagogía. (2000). (Oceano grupo editorial, Trad.). Ramon Sort. (Trabajo original publicado 1981).

Fernández, S. y Reyes, Y. (2020). *Gestión de instituciones educativas incorporando las tecnologías de la información y la comunicación.* [Tesis de maestría, Universidad Pedagógica Nacional].

Archivo digital. <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/436/TO-17633.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Galindez, R. (2019) Canaima como herramienta para el aprendizaje matemático en los estudiantes de educación media de la unidad educativa Guaratari. [Tesis de maestría, Universidad de Carabobo]. Archivo digital.

<http://mriuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/handle/123456789/8315/ragalindez.pdf?sequence=1>

Gamandé, N. (2014). Las inteligencias múltiples de Howard Gardner: Unidad piloto para propuesta de cambio metodológico. [Tesis de maestría, Universidad Central de la Rioja]. Archivo digital. <file:///C:/Users/Usuario/Documents/Tutorias/gamande%20villanueva.pdf>

Garrison (2010). El e-learning en el siglo XXI. Barcelona, España: Ediciones Octaedro, S.L. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/bcuc/61883?page=43>.

- Goncalves, F. (2017). Planificación estratégica como herramienta gerencial del docente de aula [Tesis de maestría, Universidad de Carabobo]. Archivo digital. <file:///C:/Users/Usuario/Documents/Tesis/fgoncalvez.pdf>
- González, F. (2019). La gerencia del aula desde la vocación del colectivo docente. *Episteme Koinonia* año III, 3(5), 51-71. [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LaGerenciaDelAulaDesdeLaVocacionDelColectivoDocent-7276105%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LaGerenciaDelAulaDesdeLaVocacionDelColectivoDocent-7276105%20(2).pdf)
- Gutiérrez, J. (2012). Redefinición y tendencia del concepto de estrategia para el gerente colombiano. *Scielo* 28(122), [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0123-59232012000100010](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-59232012000100010)
- Halayenski, A. (2013). *Programa de capacitación en las Tic para la transformación del acto didáctico en la U.E. "Barrerita"*. [Tesis de maestría, Universidad de Carabobo] Archivo digital. <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/700035AF%20albemar.pdf>
- Hernández, R., Fernández-Coollado, C. y Baptista, P. (4ta Ed.). (2006). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill.
- Ley Orgánica de Educación. (2009, 13 de agosto). Asamblea Nacional Bolivariana de Venezuela. Gaceta Oficial Extraordinaria N° 5929. <http://apps.ucab.edu.ve/nap/recursos/LeyOrganicadeEducacion.pdf>
- Martínez, O. (2018). Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Educación Básica. *Revista Scientific*, 3(10), 154-174. [http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista\\_Scientific/article/view/282/383](http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/282/383)

Mastermanía.com. (2020) [Página web en línea]. Disponible: [mastermanía.com/noticias\\_masters/los-tres-tipos-de-formación-40-electronic-mobile-o-blended-learning-org-5383.html](http://mastermanía.com/noticias_masters/los-tres-tipos-de-formación-40-electronic-mobile-o-blended-learning-org-5383.html) [Consulta: 2020, Julio 21]

Oficina de la Unesco en Santiago y Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe. (2013). *La Cooperación Española y la UNESCO Santiago: un esfuerzo conjunto a favor del derecho a una educación de calidad en América Latina y el Caribe*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000243056?posInSet=1&queryId=ec37591d-8eb5-4533-9d5e-16da092872af>

Oficina Regional de Educación de la UNESCO para América Latina y el Caribe. (2002, Noviembre). *Formación docente: un aporte a la discusión, la experiencia de algunos países*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000131038>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2020) *Marco de competencias de los docentes en materia de TIC UNESCO*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024?posInSet=1&queryId=29741628-2926-4931-97d2-3cda3eb18b2a>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, Fondo de Población de las Naciones Unidas, Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, Entidad de la ONU para la Igualdad de Género y el Empoderamiento de la Mujer, Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Refugiados. (2016). *Educación 2030: Declaración de Incheon y Marco de Acción para la realización del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4: Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos*.



[https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245656\\_spa?posInSet=20&queryId=46ea6b36-88a1-46d6-87c5-b5fd8fb0a732](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245656_spa?posInSet=20&queryId=46ea6b36-88a1-46d6-87c5-b5fd8fb0a732)

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (2018, 7 de agosto). Preparar a los docentes para el futuro que queremos.

<https://es.unesco.org/news/preparar-docentes-futuro-que-queremos>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (2020, 31 de marzo). Seminario en la Web sobre el COVID-19: Un mundo nuevo se abre a los docentes, vanguardia de la educación.

<https://www.unesco.org/es/articles/seminario-en-la-web-sobre-el-covid-19-un-mundo-nuevo-se-abre-los-docentes-vanguardia-de-la-educacion>

Paez-Baron, E., Corredor-Camargo, E. y Fonseca, C. (2015). Evaluación del uso de herramientas sincrónicas y asincrónicas en procesos de formación de las ciencias agropecuarias. *Revista Ciencia y Agricultura*, 13(1), 77-90.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5560523>

Parella, S. y Martins F. (2da Ed.). (2006). *Metodología de la investigación cuantitativa*. FEDUPEL.

Parra, D. (2003). Manual de estrategias de enseñanza/aprendizaje. Servicio Nacional de Aprendizaje SENA. <https://en.calameo.com/read/0035904620283038acdbf>

Pérez, C. (2016). *Moderación digital de la gerencia de aula como apoyo a la semipresencialidad*.

[Tesis de maestría, Universidad de Carabobo] Archivo digital.

<file:///C:/Users/Usuario/Documents/Tutorias/cperez.pdf>

Proyecto Canaima: Un salto cualitativo en la educación nacional.

04/05/2019. <http://www.minci.gob.ve/especial-proyecto-canaima-un-salto-cualitativo-en-la-educación-naional/> buscado en abril 2020.

Rangel, E. (2008). *Visión y acción del docente de la I y II etapa de educación básica sobre el desempeño del rol gerencial en el aula*. [Tesis de maestría, Universidad de Carabobo] Archivo digital. file:///C:/Users/Usuario/Documents/Tutorias/70001E2B.pdf

Regader, B. (1 de junio de 2015). *La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky*. Psicología y Mente. <https://psicologiymente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky>

Seminario en la web sobre el COVID-19: Un mundo nuevo se abre a los docentes, vanguardia de la educación 30/03/2020. Buscado abril 2020 <https://es.unesco.org/news/seminario-web-covid-19-mundo-nuevo-se-abre-docentes-vanguardia-educación>

Stubbé, H., Badri, A., Telford, R., Hulst A. V. D., y van Jooligen W. (2016). E-Learning Sudan, Formal Learning for Out-of-School Children. *The electronic Journal of e-learning*, 14(2), 136-149. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1101213>

Torres, C. (2016). *El empoderamiento de las TIC desde la gerencia y las políticas públicas. Una visión sociocrítica y constructiva del proceso educativo transformador* [Tesis de doctorado, Universidad de Córdoba] Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=66848>

Tovar, A. (2018). *Incidencia de las TIC como apoyo pedagógico en el proceso de enseñanza de la lectura y escritura en niños y niñas de cuarto curso de básica primaria en la IED Técnica Medalla Milagros del Municipio Chaparral Tolima, Colombia*. [Tesis maestría, Universidad Privada Norbert Wiener]. Archivo Digital.

<http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13053/2552/TESIS%20Tovar%20Alvaro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Universidad de Palermo. (2020). [Página web en línea]. Disponible: [palermo.edu/online/educación-a-distancia.html](http://palermo.edu/online/educación-a-distancia.html) [Consulta: 2020, Julio 20]

Valera, J. (2018). Sistema de Control Interno Digitalizado para la Administración Educativa en la U.E Dr. Francisco Espejo. [Tesis de maestría, Universidad de Carabobo]. Archivo digital. <http://mriuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/handle/123456789/7091/jvalera.pdf?sequence=1>

Vásquez, D. (2015). La Gerencia de Aula y su Influencia en la Calidad Educativa: un Estudio de Caso. [Tesis de maestría, Universidad Central de Venezuela]. Archivo digital. <file:///C:/Users/Usuario/Documents/Tesis/Vasques%20aisy.pdf>

Vergara, C. (9 de abril de 2019) *Vygotsky y la teoría sociocultural del desarrollo cognitivo*. Actualidad en Psicología. <https://www.actualidadenpsicología.com/vygotsky-teoría-sociocultural/>

# ANEXOS

## Anexo 1

### Modelo de Instrumento de Investigación



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
DIRECCIÓN DE ESTUDIOS DE POSTGRADO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MAESTRIA EN GERENCIA AVANZADA EN EDUCACION



Estimado participante:

El presente cuestionario, tiene como finalidad recolectar información confidencial y fidedigna que servirá de soporte a la investigación titulada: **“E-LEARNING PARA LA TRANSFORMACIÓN DEL ACTO DIDÁCTICO DEL COLEGIO PARROQUIAL PADRE ALFONSO.”**

Por lo tanto, la información que usted suministre será de gran ayuda para el logro de los objetivos planteados.

Instrucciones:

- 1 Lea cuidadosamente cada pregunta.
- 2 Marque con una equis (x) la alternativa que usted considere se ajuste mejor a la realidad.
- 3 No deje ninguna pregunta sin responder.

*Gracias por su sincera colaboración...*

°	<b>ÍTEMS</b> <b>Usted como docente considera que:</b>	S	CS	CN	N
	cuentan con una plataforma virtual basada en una modalidad de aprendizaje a distancia como estrategia de enseñanza				
	el uso de una plataforma virtual es importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje				
	utiliza una comunicación digital (métodos o herramientas digitales) que permite el desarrollo del proceso de enseñanza				
	el uso de herramientas digitales (plataformas virtuales, blogs, aplicaciones móviles, teléfonos, tabletas) contribuyen de manera positiva al proceso de enseñanza y aprendizaje				
	utiliza redes sociales (Facebook, Google+, Likedin, Twitter, Instagram, Tik tok, entre otros) que permiten el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje				
	el uso de redes sociales optimizan el proceso de enseñanza y aprendizaje				
	utiliza con frecuencia textos (escritos, enunciados, libros en PDF, documentos transcritos) en herramientas multimedia durante el proceso de enseñanza				
	el uso de textos multimedia como estrategia de enseñanza promueven el aprendizaje				
	el uso de gráficos (gráficos de barra, diagramas, nube de ideas, mapas mentales) optimiza el proceso de enseñanza aprendizaje en línea				
0	utiliza gráficos como estrategia tecnológica para la enseñanza				
1	es útil el uso de videos (transmisión de imágenes con música, documentales) para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje				
2	utiliza videos como estrategia de enseñanza durante el proceso de enseñanza y aprendizaje				
3	el uso de audios (transmisión o reproducción de sonidos) optimiza el proceso de enseñanza y aprendizaje				
4	utiliza audios como estrategia virtual durante el proceso de enseñanza y aprendizaje				
5	el uso de animación multimedia (ya sean imágenes virtuales, presentaciones en Power Point, entre otros) mejora el proceso de enseñanza y aprendizaje				
6	utiliza la animación multimedia durante el proceso de enseñanza				
7	el diseño de estrategias tecnológicas enriquecen el proceso de enseñanza y aprendizaje cuando éste se realiza durante la interacción del docente y los estudiantes en un mismo momento				
8	el diseño de estrategias virtuales para la enseñanza optimizan el aprendizaje cuando la interacción entre el docente y el estudiante no es en tiempo real				
9	las estrategias virtuales en tiempo real de enseñanza mejoran el aprendizaje en equipo				

0	las estrategias tecnológicas de enseñanza pueden ayudar a promover la participación estudiante-estudiante, estudiante-docente y docente-docente				
1	las estrategias tecnológicas de enseñanza pueden ayudar a que se desarrolle un aprendizaje colaborativo, donde todos aprenden del otro				
2	el diseño de estrategias virtuales de enseñanza pueden ayudar a los estudiantes a transformar y construir nuevos conocimientos durante el proceso de aprendizaje				

## Anexo 2

### Validación de Instrumento por Expertos

INSTRUMENTO DE CONSULTA DIRIGIDO A LOS DOCENTES DEL ÁREA DE PRIMARIA DEL COLEGIO PARROQUIAL PADRE ALFONSO					
Nº	ITEMS	Siempre	Casi siempre	Casi nunca	nunca
	Usted como docente considera que:				
1	cuentan con una plataforma virtual basada en una modalidad de aprendizaje a distancia como estrategia de enseñanza				
2	el uso de una plataforma virtual ayuda al proceso de enseñanza y aprendizaje				
3	utiliza una comunicación digital que permite el desarrollo del proceso de enseñanza				
4	el uso de herramientas digitales contribuyen de manera positiva al proceso de enseñanza y aprendizaje				
5	utiliza redes sociales que permiten el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje				
6	el uso de redes sociales optimizan el proceso de enseñanza y aprendizaje				
7	utiliza con frecuencia textos en herramientas multimedia durante el proceso de enseñanza				
8	el uso de textos multimedia como estrategia de enseñanza promueven el aprendizaje				
9	el uso de gráficos optimiza el proceso de enseñanza aprendizaje en línea				
10	utiliza gráficos como estrategia tecnológica para la enseñanza				
11	es útil el uso de videos para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje				
12	utiliza videos como estrategia de enseñanza durante el proceso de enseñanza y aprendizaje				
13	el uso de audios optimiza el proceso de enseñanza y aprendizaje				

**Comentario [E1]:** Hay que ubicar sinónimos del verbo "usar" y "utilizar" dado que lo empleas con mucha frecuencia en casi todos los ítems

**Comentario [E2]:** Mancha

**Comentario [E3]:** Con que frecuencia, incorpora las herramientas multimedia..



14	utiliza audios como estrategia virtual durante el proceso de enseñanza y aprendizaje				
15	el uso de animación multimedia mejora el proceso de enseñanza y aprendizaje				
16	utiliza la animación multimedia (ya sean imágenes virtuales, presentaciones en power point, entre otros) durante el proceso de enseñanza				
17	el diseño de estrategias tecnológicas para la enseñanza enriquecen el proceso de enseñanza y aprendizaje cuando éste se realiza durante la interacción del docente y los estudiantes en un mismo momento				
18	el diseño de estrategias virtuales para la enseñanza optimizan el aprendizaje cuando la interacción entre el docente y el estudiante no es en tiempo real				
19	las estrategias virtuales en tiempo real de enseñanza mejoran el aprendizaje en equipo				
20	las estrategias tecnológicas de enseñanza ayudan a promover la participación estudiante-estudiante, estudiante-docente y docente-docente				
21	Las estrategias tecnológicas de enseñanza ayudan a que se desarrolle un aprendizaje colaborativo, donde todos aprenden del otro				
22	el diseño de estrategias virtuales de enseñanza ayudan a los estudiantes a transformar y construir nuevos conocimientos durante el proceso de aprendizaje				

Hoyos (2021)



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
DIRECCIÓN DE ESTUDIOS DE POSTGRADO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN  
MENCIÓN GERENCIA AVANZADA EN EDUCACIÓN



Nombre del Evaluador: Lisbeth Castillo González

Especialidad: Tecnología de la Computación en Educación

Grado Académico: Magister en Investigación Educativa

Fecha: 11/03/2021

**"E-LEARNING PARA LA TRANSFORMACIÓN DEL ACTO DIDÁCTICO EN EL COLEGIO PARROQUIAL PADRE ALFONSO EN VALENCIA, ESTADO CARABOBO".**

**Lic. Karen Hoyos**

**C. I: 16449846**

Considera usted que el número de ítems cubre los objetivos propuestos  
SI  NO

Que ítems agregaría:

---

---

---

---

---

Sugerencias para mejorar el instrumento

---

---

---

---

---

Gracias por su colaboración;

Firma





UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
DIRECCIÓN DE ESTUDIOS DE POSTGRADO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN  
MENCION GERENCIA AVANZADA EN EDUCACIÓN



Nombre del Evaluador: Harrison Márquez

Especialidad: Investigación Educativa

Grado Académico: Maestría

Fecha: 20/03/2021

**"E-LEARNING PARA LA TRANSFORMACIÓN DEL ACTO DIDÁCTICO EN EL COLEGIO PARROQUIAL PADRE ALFONSO EN VALENCIA, ESTADO CARABOBO".**

**Lic. Karen Hoyos**

**C. I: 16449846**

### TABLA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

**INTRUCCIONES:** Lea cuidadosamente cada ítem del instrumento y coloque una equis (X) en la casilla que mejor refleje su opinión.

**Nota:** En los ítems a evaluar, se entiende por redacción la forma gramatical expresada en lenguaje formal. Así mismo, pertinencia; es la relación entre objetivos del estudio y los ítems a evaluar. Por otro lado la coherencia, deberá ser como la relación entre los objetivos del estudio y los ítems, y por último, la relevancia es la importancia de los ítems para generar las conclusiones.

Ítem	Redacción			Pertinencia			Coherencia			Relevancia			Observaciones
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1	X			X			X			X			
2		X		X				X			X		Sugiero se resalte la importancia del uso de la plataforma y no la ayuda de la plataforma, entendamos que la plataforma es una herramienta ya ya hay una pregunta en base al uso de las mismas.
3	X			X			X			X			
4	X			X			X			X			
5	X			X			X			X			
6	X			X			X			X			
7	X			X			X			X			
8	X			X			X			X			
9	X			X			X			X			
10		X			X		X			X			
11	X			X			X			X			
12	X			X			X			X			
13	X			X			X			X			
14	X			X			X			X			

15	X			X			X			X			
16	X			X			X			X			
17		X		X				X		X			Sugiero mejorar la redacción de la pregunta.
18	X			X			X			X			
19	X			X			X			X			
20	X			X			X			X			
21	X			X			X			X			
22	X			X			X			X			

**Nota:**

1 = Excelente

2 = Bien

3 = Regular

Considera usted que el número de ítems cubre los objetivos propuestos

SI X NO     

Que ítems agregaría:

El manejo de una plataforma virtual, responde a las necesidades educativas  
presentes actualmente en la institución

Sugerencias para mejorar el instrumento

Es importante mantener el uso de las mayúsculas y los signos de puntuación,  
como comas y puntos, ya que éstos pueden darle un mayor sentido a las  
afirmaciones y enunciados que se plantean en el instrumento.

Gracias por su colaboración;

Firma



### TABLA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

**INTRUCCIONES:** Lea cuidadosamente cada ítem del instrumento y coloque una equis (X) en la casilla que mejor refleje su opinión.

**Nota:** En los ítems a evaluar, se entiende por redacción la forma gramatical expresada en lenguaje formal. Así mismo, pertinencia; es la relación entre objetivos del estudio y los ítems a evaluar. Por otro lado la coherencia, deberá ser como la ilación entre los objetivos del estudio y los ítems, y por último, la relevancia es la importancia de los ítems para generar las conclusiones.

Ítem	Redacción			Pertinencia			Coherencia			Relevancia			Observaciones
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1	x			x			x			x			
2	x			x			x			x			
3	x			x			x			x			
4	x			x			x			x			
5	x			x			x			x			
6	x			x			x			x			
7	x			x			x			x			
8	x			x			x			x			
9	x			x			x			x			
10	x			x			x			x			
11	x			x			x			x			
12	x			x			x			x			
13	x			x			x			x			
14	x			x			x			x			
15	x			x			x			x			



16	x			x			x			
17	x			x			x			
18	x			x			x			
19	x			x			x			
20	x			x			x			
21	x			x			x			
22	x			x			x			

**Nota:**

1 = Excelente

2 = Bien

3 = Regular

Considera usted que el número de ítems cubre los objetivos propuestos

SI \_\_\_ NO X

Que ítems agregaría:

---



---



---



---

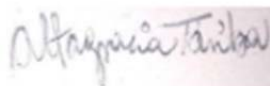


---

Sugerencias para mejorar el instrumento

UNA VEZ VERIFICADOS LOS AJUSTES RELACIONADOS CON LAS OBSERVACIONES REALIZADAS EN LA PRIMERA REVISIÓN, SE PROCEDE A SUSCRIBIR COMO VÁLIDO EL INSTRUMENTO PARA LA INVESTIGACIÓN EN CURSO.

Gracias por su colaboración;



Firma \_\_\_\_\_