

**IMPLEMENTACIÓN DE LA PLATAFORMA LOGOS
COMO APOYO EN LA ASIGNATURA DE FORMACIÓN
CRISTIANA EN QUINTO DE BÁSICA DE LA UNIDAD
EDUCATIVA SAN LUIS GONZAGA**

Proyecto de tesis

Lic. Ana María Chicaiza Sambonino

Trabajo realizado bajo la orientación de:

Director: Doctor Filipe Santos

Leiria, Julio, 2018

**MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ESPECIALIZACIÓN
UTILIZACIÓN PEDAGÓGICA DE LAS TIC ESCUELA SUPERIOR DE
EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES INSTITUTO POLITÉCNICO DE LEIRIA**

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer primero a Dios por bendecir cada uno de mis pasos y con ello poder llegar a la meta que he soñado.

Expresar mi agradecimiento profundo a mi padre por darme la confianza y el apoyo que sin duda me ha dado a lo largo de mi vida, me ha demostrado que con esfuerzo, sacrificio y amor, todas las metas se pueden cumplir y así celebrar juntos mis triunfos.

A mi director de tesis, Mcs. Filipe Silva Santos por su esfuerzo y dedicación, quien con sus conocimientos, su experiencia, su paciencia y su tiempo ha logrado en mí que pueda terminar mis estudios con éxito.

Al INSTITUTO POLITÉCNICO DE LEIRIA por permitir estudiar y ser una profesional.

También me gustaría agradecer a cada uno de mis profesores que con tanto cariño llame profe que durante mi vida estudiantil aportaron con mi formación.

A mis amigas con quienes compartimos las aulas que con bromas y ocurrencias hicieron de esta etapa inolvidable.

Y por último a la directora Mcs. Carmen Cañas, quien me permito realizar el estudio del presente trabajo en la Unidad Educativa San Luis Gonzaga.

Son muchas las personas que han formado parte de mi vida profesional a las que me encantaría agradecerles su amistad, consejos, apoyo, ánimo y compañía en los momentos más difíciles de mi vida. Algunas están aquí conmigo y otras en mis recuerdos y en mi corazón, sin importar en donde estén quiero darles las gracias por formar parte de mí, por todo lo que me han brindado y por todas sus bendiciones.

Para ellos: Muchas gracias y que Dios los bendiga.

Ana María Chicaiza

RESUMEN

En la actualidad, las plataformas virtuales se han convertido en herramientas que promueven, facilitan y dinamizan los procesos enseñanza-aprendizaje entre estudiantes y docentes. Esta investigación desea evidenciar cómo la plataforma Logos ha sido una herramienta que fortalece continuamente las actividades escolares propias del futuro en el siglo XXI.

En este sentido, se han aprovechado herramientas de la plataforma Logos, no solamente para implementar estrategias que motiven a los estudiantes a participar activamente en las actividades que se plantean sobre un tema específico donde se ve obligado a leer, analizar y exponer sus puntos de vista, con argumentos sólidos que promuevan el dialogo, la reflexión de saberes, el pensamiento crítico y la construcción social de conocimiento.

Palabras Claves

TIC, plataformas virtuales educativas, Formación Cristiana

ABSTRACT

Currently, virtual platforms have become tools that promote, facilitate and boost the teaching-learning processes between students and teachers. This research aims to show how the Logos platform has been a tool that continuously strengthens the school activities of the future in the XXI century. In this sense, tools of the Logos platform have been taken advantage of, not only to implement strategies that motivate students to participate actively in the activities that arise on a specific topic where they are forced to read, analyze and expose their points of view, with solid arguments that promote dialogue, the reflection of knowledge, critical thinking and the social construction of knowledge.

Keywords: TIC, virtual educational platforms, Christian Formation

ÍNDICE GENERAL

AGRADECIMIENTOS	ii
RESUMEN.....	iii
ABSTRACT	iv
ÍNDICE GENERAL	v
ÍNDICE DE FIGURAS.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	ix
ABREVIATURAS.....	x
INTRODUCCIÓN	11
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	15
1.1. LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN A LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO.....	15
1.2. LAS TIC EN LA EDUCACIÓN	38
1.2.1 ETAPAS SIGNIFICATIVAS EN EL DESARROLLO DE LA TECNOLOGÍA 41	
1.2.2 CARACTERÍSTICAS DE LAS TIC	43
1.2.3 PLATAFORMAS VIRTUALES EDUCATIVAS.....	45
1.3. PLATAFORMA VIRTUAL LOGOS.....	50
1.3.1 MÓDULO DE ESTUDIANTES-DOCENTES	51
1.3.2 FUNCIONAMIENTO.....	53
1.3.3 OBJETIVOS DE LOGOS	53
1.3.4 VENTAJAS DE LOGOS	54
1.3.5 METODOLOGÍA DE LOGOS	55
1.3.6 EL MODELO PEDAGÓGICO DE LOGOS.....	55
1.3.7 CARACTERÍSTICAS DE LOGOS.....	56
1.3.8 LOGOS UNA PLATAFORMA E-LEARNING	57
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA	58
2.1. EJEMPLO DE UNA ACTIVIDAD DE LOGOS	58
2.2. PLANIFICACIÓN DE UNA CLASE CON LA PLATAFORMA LOGOS.....	61
2.1.1 ANÁLISIS.....	61
2.1.2 DISEÑO	62
2.1.3 DESARROLLO.....	66

2.1.4	IMPLEMENTACIÓN.....	68
2.1.5	EVALUACIÓN	68
2.3.	PARADIGMA Y TIPO DE ESTUDIO	69
2.4.	LA MUESTRA	70
2.5.	TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	71
CAPITULO III: PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE LOS DATOS		73
3.1.	PRESENTACIÓN DE LOS DATOS	73
3.1.1	CONOCER LAS PERSPECTIVAS DE LOS ESTUDIANTES SOBRE LAS ACTIVIDADES EDUCATIVAS MEDIADA EN LA PLATAFORMA LOGOS	73
3.1.2.	CONOCER LAS PERSPECTIVAS DE LOS ESTUDIANTES SOBRE SU AUTOCONOCIMIENTO	79
3.1.3.	CONOCER LAS OPINIONES DE LOS ESTUDIANTES SOBRE SU CAPACIDAD REFLEXIVA EN LA CLASE UNA VEZ CONCLUIDO EL TRABAJO EN LA PLATAFORMA LOGOS.....	81
3.2.	DISCUSIÓN Y REFLEXIÓN DE RESULTADOS.....	82
CONCLUSIÓN Y TRABAJO FUTURO		85
BIBLIOGRAFÍA		87
ANEXO I: UNIDAD EDUCATIVA SAN LUIS GONZAGA		91
1.	Historia de la institución.....	91
2.	La institución	92
a.	Misión.....	92
b.	Visión.....	93
ANEXO 2: ENCUESTA DEL IMPACTO DE LA PLATAFORMA LOGOS.....		94

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Diagrama de las inteligencias múltiples	21
Figura 2 Diagrama de conceptos principales subyacentes	49
Figura 3 Pantalla de ingreso	51
Figura 4 Pantalla de inicio	51
Figura 5 Pantalla de distribución de contenido	52
Figura 6 Pantalla de contenido de la plataforma	52
Figura 7 Pantalla de contenido de la plataforma	53
Figura 8 Imagen de integración padres alumnos y docentes con Logos.....	57
Figura 9 Imagen del programa Logos por año	58
Figura 10 Imagen de la introducción Logos por año	58
Figura 11 Imagen del tema de Logos por año	59
Figura 12 Imagen de una actividad de Logos por año	59
Figura 13 Imagen de una tarea de Logos por año.....	60
Figura 14 Imagen de evaluación.....	60
Figura 15 Imagen del texto y actividad.....	66
Figura 16 Imagen actividad.....	67
Figura 17 Imagen de la tarea asignada.....	67
Figura 18 Imagen de la evaluación	68

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 01. Nuevas habilidades necesarias para todos los ciudadanos	20
Tabla 02. Etapas de desarrollo intelectual reconocidos por Piaget	32
Tabla 03. Descripción de desarrollo del niño según Vygostky	37
Tabla 04. Características del E-Learning	40
Tabla 05. Análisis de la actividad	62
Tabla 06. Análisis de la actividad	65

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Uso de la plataforma Logos	74
Gráfico 2 Lenguaje de profesor en el uso de Logos.....	74
Gráfico 3 Aprendizaje obtenido en Logos.....	75
Gráfico 4 Uso evaluaciones Logos	75
Gráfico 5 Importancia de la plataforma Logos	76
Gráfico 6 Valor relativos del contenido de Logos	76
Gráfico 7 Uso de la plataforma Logos	77
Gráfico 8 Uso de la plataforma Logos menor a una vez	78
Gráfico 9 Generación de diálogos en familia	78
Gráfico 10 Uso de la plataforma Logos	79
Gráfico 11 Recursos de Logos relacionados con el conocimiento	80
Gráfico 12 Recursos de Logos relacionados con el autoconocimiento	80
Gráfico 13 Actividades de Logos ayudo en autoconocimiento	81
Gráfico 14 Recursos de Logos.....	81
Gráfico 15 Actividades de Logos generado un pensamiento reflexivo.....	82

ABREVIATURAS

ADDIE: Es el acrónimo en inglés de las 5 fases del Sistema de Diseño Instruccional.

EVA´s: Entorno Virtual de enseñanza/ Aprendizaje.

ISD (siglas en inglés), entendido como el método sistemático para la creación de experiencias de aprendizaje para el desarrollo de habilidades y conocimientos.

TIC: Tecnología de Información y Comunicación

UNESCO: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

INTRODUCCIÓN

La pedagogía tradicional es una herramienta diseñada para transferir el conocimiento de generación en generación, este sistema garantiza la permanencia del legado cultural, la historia, las costumbres, la ética, la moral de una sociedad; pero no está centrada en el alumno por lo que no permite el desarrollo de las competencias y destrezas de los estudiantes.

En la actualidad este paradigma educativo está concibiendo cambios, principalmente porque vivimos en un mundo globalizado, donde el conocimiento no se relaciona solo con aquellos que se conoce, sino también con desarrollar en el individuo la capacidad de desplegar habilidades que le permitan crear nuevos conocimientos, en un mundo cambiante y competitivo como en el que vivimos.

Estos cambios de paradigma, conllevan a redefinir un nuevo modelo educativo, mediante la ayuda de las TIC, donde algunos conceptos deben redefinirse, con lo que tienen que ver con el uso del tiempo y del espacio en el sistema educativo.

Entre las nuevas estrategias pedagógicas son:

- Prácticas más centradas en el alumno.
- Enseñanzas mas mediáticas e interactivas (audio, video, texto, etc.).
- Enseñanza reflexiva.

La pedagogía tradicional también es utilizada en la materia de Formación Cristiana, esta no considera las variables sociales e históricas que se desliza por las visiones tecnocráticas que se ocultan en el discurso de la eficiencia, el conocimiento, la ciencia y la tecnología como abstracciones universales positivas. Es evidente la despreocupación

de utilizar herramientas tecnológicas que ayuden a la formación académica de los estudiantes, donde la metodología este centrada en el alumno, que permita desarrollar desde una competencia enfocada en dos direcciones: en primer lugar, la competencia asociada con la educación para la eficacia y las demandas del mercado, en donde el saber-hacer que se reclama debe entronizarse con la economía mundial, hacia la globalización y los modelos neoliberales; y en segundo lugar, la competencia asociada con la educación integral y la formación de sujetos críticos, en donde el saber-hacer se vincula a los contextos socio-culturales, el sentido ético-humanístico y la cualificación de las condiciones de vida.

Es por este motivo que el presente trabajo intenta dar una ayuda al sistema educativo con la implementación de la proforma Logos como un recurso didáctico en la asignatura de Formación Cristiana. La plataforma Logos ha sido diseñada centrada en el alumno, que busca en cada estudiante sea reflexivo con una enseñanza más interactiva.

Teniendo en cuenta que las TIC, ocupan un lugar importante en los espacios educativos, se hace necesaria la incorporación en los ambientes de aprendizaje, en los planes de estudio de todas las asignaturas, la propuesta de poder incorporar las una plataforma virtual en la signatura de formación Cristiana como apoyo a la formación de los estudiantes, con esto se busca que los estudiantes se apropien del uso de las TIC y las hagan parte de su vida cotidiana, beneficiándose no solo en el ámbito educativo, sino también en el cultural y social, para que pueda reflejar y ponencias su punto de vista, reflexiones y sus críticas.

Objetivo General:

- Conocer las percepciones de los estudiantes en el uso de la plataforma Logos para promover una enseñanza centrada en el alumno.

Objetivos específicos:

- Conocer las perspectivas de los estudiantes sobre los recursos de actividades que contiene la plataforma Logos.
- Conocer las perspectivas de los estudiantes sobre su autoconocimiento.
- Conocer las opiniones de los estudiantes sobre su capacidad reflexiva en la clase una vez concluido el trabajo en la plataforma logos.
- Evaluar el impacto de la plataforma en estudiantes.

Para cumplir con los objetivos planteados se ha definido esta investigación en el paradigma cuantitativo de tipo transaccional y el estudio de casos con 84 estudiantes entre niños y niñas de quinto de básica, distribuidos en 3 grados quinto de A, B y C cada uno conformado por 28 estudiantes de la Unidad Educativa San Luis Gonzaga.

El estudio se encuentra dividido en tres capítulos y las conclusiones como también el trabajo futuro. El primer capítulo corresponde al marco teórico que encuadra la investigación, referente a la enseñanza centrada en el alumno y las nuevas competencias que estos deben adquirir para el siglo XXI, por otra parte se encuentra la información del software Logos que ayudará como apoyo a la asignatura de Formación Cristiana.

En el segundo capítulo se encuentra la metodología donde se detalla un ejemplo de clase con Logos con la planificación de una clase con la metodología ADDIE, por otra

parte también se presenta el paradigma, el tipo de estudio la muestra y la técnica de recolección de datos.

En el tercer capítulo se realiza la presentación y discusión de resultados del estudio realizado. Y por último se encuentra las conclusiones, seguido de la bibliografía y los anexos.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN A LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO

Vivimos en una época llena de cambios, esto invita a realizar profundas transformaciones al sistema educativo, donde se debe introducir las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC). La pedagogía del futuro enseña a pensar, enseña a saber pensar, enseña a saber hacer y enseña a saber convivir, que se resume en la enseñanza del saber ser.

Es por esta razón que en la actualidad se cuenta entornos informáticos más accesibles, los cuales amplían las posibilidades de interacción entre los diferentes usuarios; y, así mismo en la literatura se han introducido nuevos términos para designar estos entornos. Cualquier término que se use, en el fondo, es un atajo que nos permite hacer referencia a un fenómeno actual o futuro, sin tener que describirlo cada vez; pero el término escogido no define, de por sí, un contenido.

El contenido emerge de los usos en un contexto social dado, que a su vez influyen en las percepciones y expectativas, cada término lleva consigo un pasado y un sentido con su respectivo bagaje ideológico. Por lo tanto, el término que se quiera emplear para designar la sociedad en la que vivimos, o a la cual aspiramos, sea objeto de una disputa de sentidos, tras de la cual se enfrentan diferentes proyectos de sociedad (Torres, 2005).

En el marco de la Cumbre Mundial de la Sociedad de la Información -CMSI-, se cuenta con dos términos que ocupan el escenario: es la sociedad de la información, y la sociedad del conocimiento, con sus respectivas variantes (Torres, 2005).

De acuerdo al Grupo el Comercio (2018) en su artículo Aprendizaje por competencias: el reto actual y futuro del Ecuador hace referencia a una investigación conceptual y metodológica de términos como es el saber hacer el contexto y las competencias básicas.

“Saber hacer en contexto menciona que el problema central de la educación es el modelo educativo, que gira sobre los contenidos, y la fragmentación en un sinnúmero de áreas y materias que no integran al conocimiento con la vida. Las competencias se definen como saber-hacer es decir, ser competente es saber-hacer las cosas y saber-actuar con las personas. Este saber-hacer y saber-actuar se realiza comprendiendo cómo se actúa, asumiendo de manera responsable las implicaciones y consecuencias, y transformando los contextos a favor del bienestar humano. Gagné, pedagogo francés menciona que existen dos tipos de conocimientos; el declarativo que implica conciencia e intencionalidad, y el procedimental que es el saber-hacer que, en ocasiones, requiere de la conciencia. Esta separación del conocimiento es teórica, porque el conocimiento declarativo se elabora a partir de la integración del sujeto con el mundo. La competencia, en este sentido, se concibe como un conocimiento integrado” (Grupo El Comercio, 2018).

“Las competencias básicas son aquellos patrones de comportamiento que los seres humanos necesitan para poder subsistir y actuar con éxito en cualquier escenario de la vida, pueden considerarse como las constituyentes centrales del perfil del estudiante. El desarrollo de las competencias cognitivas básicas es una estrategia para mejorar la calidad de los aprendizajes. El potencial del

aprendizaje es la capacidad que tienen las personas para pensar y desarrollar conductas inteligentes” (Grupo El Comercio, 2018).

Características de la sociedad de la información

Martínez (2007) plantea algunas características de la sociedad de la información, para esto agrupa aspectos como la globalización, el desequilibrio informático, las nuevas tecnologías y otras para caracterizar a la sociedad de la información y del conocimiento desde un enfoque educativo. (Guzmán Flores, Larios Osorio, & Chaparro Sánchez, 2010)

La globalización se describe como una realidad que comporta interdependencia económica, eliminación de barreras económicas para el libre tránsito de recursos, trabajo y capitales.

- El desequilibrio informático es una asimetría de la globalización de la información en la red el mundo genera información pero unos cuantos la reciben como conocimiento, otros la reciben como exotismo (tendencia a asimilar formas y estilos artísticos de un país o cultura).
- La mundialización este autor lo expone como una concepción más amplia a la de globalización, es decir, una concepción social en donde la sociedad se ve afectada más ampliamente por las tecnologías.
- En el siglo XX, se desarrolló el campo de la electrónica, las comunicaciones, la informática y las redes telemáticas las mismas que permitieron hablar de nuevas tecnologías. El tiempo de vida de una “nueva” tecnología es casi inmediatamente precedido por la acelerada evolución de la misma, cuando una

nueva tecnología se integra, apenas esta se posiciona, ya se desarrolla otra que bien puede sustituirla (Alarcón, Ramirez Quispe, & Vilchez Velito, 2013).

1.1.1 Competencias del estudiante del Siglo XXI

Gardner (2016) afirma que cada ser humano posee una combinación de inteligencias múltiples, ya que cada persona tiene algún o muchos talentos especiales que nos hace únicos de otras.

En nuestros currículos se ha priorizado las habilidades en inteligencias matemáticas y lingüísticas, dejando de lado otras muy valiosas como la musical, la espacial o la interpersonal. Un estudiante que no necesariamente es bueno en matemáticas o lenguaje, puede ser un exitoso administrador o un buen diseñador.

Por lo tanto, se genera la siguiente interrogante ¿Cuál inteligencia es la más importante que se debe desarrollar en el siglo XXI?

En la página web de Pere (2012) habla sobre las competencias básicas en la sociedad de la información, la alfabetización digital y los roles de los estudiantes de hoy, menciona que:

“Los ciudadanos nos vemos obligados a adquirir unas nuevas competencias personales, sociales y profesionales que, aunque en gran medida siempre han sido necesarias, hoy en día resultan imprescindibles” Pere (2012).

Por tanto, Pere (2012) propone 5 factores principales que son el: ser, saber, hacer, convivir, uso de las Tic's; y es así que la presente tesis se enfocará en estos cinco factores rescatando las siguientes habilidades ver en la tabla 1.

Factores	Habilidades	
SER	<ul style="list-style-type: none"> - Autoconocimiento. - Capacidad de autocrítica. 	Buscar el equilibrio y cultivar la interioridad.
	<ul style="list-style-type: none"> - Adaptación. 	A las circunstancias cambiantes, a nuevos entornos. Disposición a aprender y desaprender. Aceptar los hechos como una forma de autorrealización. Vivir con humor.
	<ul style="list-style-type: none"> - Curiosidad. - Imaginación. 	Actividad curiosa. Observación. Crítica ante lo que nos rodea. Formularse preguntas. Investigar. Gusto por aprender.
	<ul style="list-style-type: none"> - Capacidad abstracción. - Capacidad de razonamiento. - Reflexión. 	Interpretar y valor con pensamiento abierto lógico y crítico. Analizar datos.
	<ul style="list-style-type: none"> - Autenticidad. 	Sinceridad.
	<ul style="list-style-type: none"> - Responsabilidad. 	Flexibilidad en las actuaciones.
SABER	<ul style="list-style-type: none"> - La cultura. 	Conocimiento, visiones del mundo y de los fundamentos de la ciencia, ideas, instrumentos, formas de comunicación, norma, valores. Estar inmerso en la realidad del momento.
	<ul style="list-style-type: none"> - Informarse. 	Observar, leer, buscar información relevante para hacer juicios multidisciplinares, analizar combinar el conocimiento de varias disciplinas para adquirir una mayor capacidad de comprensión.
	<ul style="list-style-type: none"> - Construir conocimiento. 	
	<ul style="list-style-type: none"> - Autoaprendizaje. 	Técnicas de estudio. Reflexión. Autoevaluación. Aprendizaje a partir de los errores. Formación del pensamiento.
HACER	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciativa. 	En la toma de decisiones. Anticipación de los hechos.
	<ul style="list-style-type: none"> - Perseverancia. - Atención continuada. 	Persistir en las actividades pese a las dificultades.
	<ul style="list-style-type: none"> - Razonamiento crítico. - Pensamiento sistémico. 	Superando la imagen de una realidad compartimentada.
	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis de situaciones complejas. - Resolver problemas. 	Identificar problemas. Analizarlos y actuar para solucionarlos. Planificar, organizar, aplicar, evaluar. Discriminar entre lo importante y lo secundario. Experimentar, explorar soluciones diferentes, distinguir causas y consecuencias.
	<ul style="list-style-type: none"> - Uso eficiente de recursos. 	Información, matemáticas, TIC y tiempo. Utilizar con confianza las técnicas y los conocimientos. Tener buenos hábitos de trabajo.
CONVIVIR	<ul style="list-style-type: none"> - Expresarse. 	Hablar, escribir y redactar correctamente, dibujar, presentar trabajos y conclusiones con eficacia
	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicarse. 	Con sensibilidad hacia los otros. Hablar en público, escuchar, dialogar, comprender,

		afirmarse, negociar, intercambiar, tener empatía. Tener un buen nivel de comunicación interpersonal e intercultural, con capacidad de gestionar conflictos, discutir, persuadir u negociar.
	- Sociabilidad. - Respeto a las personas. - Respeto a la diversidad.	Ser abierto y expresivo e interesarse por su entorno.
	- Cooperación.	Saber trabajar en colaboración, en equipo en proyectos conjuntos, solicitar ayuda. Sentido de servicio a la comunidad.

Tabla 01. Nuevas habilidades necesarias para todos los ciudadanos

Como análisis Pere (2012) dice lo siguiente:

- “**Aprender a ser** es desarrollar la personalidad para actuar con una cada vez con mayor capacidad de autonomía, de juicio y de responsabilidad personal.
- **Aprender a saber** es conocer, compaginar una cultura amplia con la posibilidad de estudiar a fondo algunas materias; y aprender a aprender para poder seguir este proceso a lo largo de la vida.
- **Aprender a hacer**, de manera que se puedan afrontar las diversas (y muchas veces imprevisibles) situaciones que se presenten.
- **Aprender a convivir**, a vivir juntos, conociendo y comprendiendo mejor a los demás, al mundo y a las interdependencias que se producen a todos los niveles. También es necesario saber trabajar en equipo”.

Volviendo a Gardner (2016), se puede reflexionar sobre la importancia de las inteligencias interpersonales e intrapersonales en el desarrollo del alumno. El estudiante del siglo XXI, debe estar preparado para desarrollar nuevas inteligencias. Se debemos enseñar a los estudiantes a ser seres con valores, a relacionarse con otros, a auto valorarse.

En el rol como docentes suele suceder, que existe un alumno que no rinde en varias asignaturas. Por lo que se cuestiona, ¿El alumno, tal vez tendrá un problema de aprendizaje? A veces los profesores se preocupan en cumplir con el currículum que en motivar a los alumnos. Olvidando que un profesor puede hacer del día del estudiante muy feliz o puede hacer que su día sea el más desdichado. Está en las manos de cada uno de los docentes saber que dirección dar o tomar. Dedicando un poco más de tiempo en el desarrollo de estas inteligencias desde tempranas edades, ayudarán al estudiante a ser una persona más segura de sí misma, reflexiva y que sea capaz de socializar.

En la figura 1 se muestra el diagrama de las inteligencias múltiples, ahí se puede ver como las inteligencias interpersonales e intrapersonales están en el centro del diagrama, ya que el desarrollo de éstas, llevan al desarrollo de las otras.



Figura 1 Diagrama de las inteligencias múltiples.

Como puede apreciarse, en la figura 1 se encuentra la inteligencia tecnológica, que hoy en día es una inteligencia que se está desarrollando más en estudiantes que en docentes y se considera oportuna desarrollarla.

1.1.2. Teoría del conocimiento

A través de la historia son algunas las teorías del conocimiento que han influenciado en la forma como se llevan los contenidos de las asignaturas a los estudiantes dentro de un aula de clase (Grisales Pérez, 2013).

Se inicia a comienzos del siglo XX con la teoría clásica que la cual surgió respondiendo a un modelo industrial de la educación y, sirviendo a un modelo capitalista de la educación, con la cual se buscaba proveer a las industrias de gran cantidad de individuos con habilidades exclusivamente laborales industriales y para la agricultura. La enseñanza estaba centrada en el docente siendo él la persona experta que transmite el conocimiento a sus estudiantes. Es una teoría que se enmarca en un modelo unidireccional en donde se entiende al docente como un “depósito” de conocimientos para transmitir. Esta teoría educativa se caracteriza por los siguientes postulados:

- **Aprender es difícil:** El aprendizaje es considerado como un proceso difícil y a veces tedioso. De acuerdo a este punto de vista, si los estudiantes están divirtiéndose durante el aprendizaje, probablemente sea que no estén aprendiendo.
- **El aprendizaje se basa en un modelo centrado en el déficit:** El sistema educativo se esfuerza por identificar las deficiencias y debilidades del estudiante, sobre estas carencias, los estudiantes son catalogados, corregidos, o reprobados (Resta , 1996).
- **El aprendizaje es un proceso de transferencia y recepción de información:** Una parte de los esfuerzos educativos aún continúa “orientada hacia la información”, los estudiantes reproducen el conocimiento en lugar de producir el suyo propio.
- **El aprendizaje es un proceso individual/ solitario:** La Evaluación Nacional del Progreso Educativo realizada en escuelas de los Estados Unidos, demostró que la

mayor parte de los estudiantes pasan muchas horas trabajando de forma individual, completando espacios en blanco o realizando tareas repetitivas (Resta , 1996).

- **El aprendizaje es más fácil cuando el contenido educativo es fraccionado en pequeñas unidades:** El sistema educativo está siempre más ocupado en analizar y categorizar trozos de información que en unirlos (Bruer, 1993).

Como respuesta a la teoría clásica ó paradigma tradicional de enseñanza aprendizaje ha emergido un nuevo paradigma basado en los siguientes conceptos del proceso de aprendizaje:

- El aprendizaje como proceso natural. El cerebro tiende naturalmente a aprender. Existen distintos estilos de aprendizaje, dependiendo de las distintas percepciones y personalidades, que deben considerarse al momento de diseñar las experiencias de aprendizaje para los estudiantes. Debe proporcionarse un entorno rico e interesante con docentes que estimulen y apoyen a los estudiantes. Evitando de esta manera que los niños caigan en el etilo de clases tradicionales y estas sean disruptivas con bajos niveles de atención, y por el contrario haciendo que pasen horas concentrados en actividades interesantes y significativas para el niño, relacionadas con la computadora.
- El aprendizaje es un proceso social. En el contexto comunitario del aprendizaje y del conocimiento se muestra un crecimiento rápido de los círculos de calidad y de trabajos realizados en colaboración a través de la computadora en las áreas empresarial, gubernamental, medicina y de la educación superior. Como advirtió Vygotsky (1978), los estudiantes aprenden mejor en colaboración con sus pares, profesores, padres y otros, al estar involucrados activamente en tareas significativas e interesantes. Al trabajar con las TICs, se encuentra que estas

brindan oportunidades a docentes y estudiantes de colaborar con más individuos en cualquier otra parte del país o del mundo. También ofrecen nuevas herramientas colaborativas para usarlas dentro del salón de clase como al estar conectados a la Red (Vygotsk, 1978).

- El aprendizaje es un proceso activo, no pasivo. En los campos de actividad humana, los individuos se enfrentan al desafío de producir conocimiento y no simplemente reproducirlo. Se debe motivar a los estudiantes a que alcancen niveles óptimos de competencia, con actividades que incluyan resolver problemas reales, producir trabajos escritos originales, realizar proyectos de investigación científica dialogar con otros acerca de temas importantes, realizar actividades artísticas y musicales y construir objetos. Si bien la producción de conocimiento esta basada en la comprensión de un conocimiento anterior, la reproducción de conocimiento, desconectada de su producción, es una actividad pasiva que no involucra desafíos al estudiante.
- El aprendizaje puede ser tanto lineal como no lineal. El método generalmente utilizado en las escuelas actuales esta basado en la noción de que la mente funciona como un procesador en serie, diseñado únicamente para procesar una unidad de información por vez, siguiendo un orden secuencial. Pero, en realidad, la mente es un procesador paralelo, que puede prestar atención y procesar la información de manera simultánea. La teoría e investigación cognitiva describe al aprendizaje como una reorganización de las estructuras de conocimiento (Ausubel, Novak, & Hanesian, 1978). Las estructuras de conocimiento se guardan en la memoria semántica como esquemas o mapas cognitivos. En este proceso los individuos “aprenden” al ampliar, combinar y reacomodar los mapas

cognitivos, que muchas veces se superponen o están interconectados a través de una compleja red de asociaciones.

- El aprendizaje es integrado y contextualizado. La teoría holográfica del cerebro del autor Pribram muestra que la información que se presenta de un modo global es fácil de asimilarse de aquella que se presenta como una secuencia de unidades de información (Pribram , 1991). En Ciencia y valores humanos, Jacob Bronowski (1990) demostró que descubrir la conexión entre lo que previamente parecían ser dos hechos aislados es, en sí mismo, un acto creativo, tanto en el campo de la ciencia como en el campo del arte. Él lo llama el acto de unificar. Para alcanzar estas conexiones los estudiantes deben descubrirla por sí mismos y desde luego el rol del docente es ayudarlos de diversas maneras a realizar estas conexiones y a integrar el conocimiento (Bronowski , 1990).
- El aprendizaje está basado en un modelo que se fortalece en contacto con las habilidades, intereses y cultura del estudiante. Sobre la base del trabajo de Howard Gardner y otros autores, las instituciones educativas toman en cuenta las habilidades y los intereses específicos que los estudiantes traen al entorno educativo, y están diseñando actividades que construyen a esas habilidades, en lugar de concentrarse únicamente en “corregir sus debilidades”. Al contrario que en el concepto de enseñanza estandarizado y remediador, se valora la diversidad y las diferencias individuales (UNESCO, 2001).
- El aprendizaje se evalúa según los productos del proceso, la forma en que se completan las tareas y la resolución de problemas reales, tanto por parte de cada estudiante como del grupo. En lugar de evaluar al estudiante únicamente por medio de pruebas escritas, la evaluación se realiza basándose en carpetas de

trabajo (portfolios) donde el estudiante muestra su desempeño en los trabajos realizados en equipo o de forma individual. (UNESCO, 2001).

Dentro de la concepción tradicional de aprendizaje, esta se centra principalmente en el profesor, quién habla la mayoría del tiempo y es quien realiza casi todo el trabajo intelectual, siendo en este caso los estudiantes vistos como entes pasivos de la información que les es transmitida (Ausubel, Novak, & Hanesian, 1978). Debe dejarse de concebir a los estudiantes como “recipientes vacíos esperando ser llenados, sino como organismos activos en la búsqueda de significados” (Driscoll , 1994).

En la actualidad, estamos en una era de aprendizaje digital atravesando una etapa de transición del aprendizaje por “transmisión” a un aprendizaje “interactivo”. Los estudiantes ya no buscan ser parte de un modelo dado por el sistema, sino que quieren participar activamente de su proceso de formación. Cada día se hace importante formar estudiantes críticos, creativos, que trabajen en equipo reflexionen sobre su proceso de aprendizaje (UNESCO 2004).

Las nuevas formas de ver el aprendizaje centrado en el estudiante se han basan en las investigaciones sobre el aprendizaje cognitivo y la convergencia de teorías sobre la naturaleza y el contexto de desarrollo del aprendizaje. Algunas de las teorías son: la teoría socio cultural (Vygotsk, 1978), el constructivismo, el aprendizaje auto regulado, lo cognición situada, el aprendizaje basado en la resolución de problemas, la teoría de la flexibilidad cognitiva (Spiro, Coulson, Feltovich, & Anderson, 1988), la cognición distribuida (Salomón, 1993) y la teoría del aprendizaje significativo (Ausubel, Novak, & Hanesian, 1978).

La breve descripción de las principales teorías, nos ayuda a entender como el proceso educativo puede impactar en la actualidad.

La teoría socio cultural del aprendizaje humano propuesta por Vygotsky (1978) describe al aprendizaje como un proceso de tipo social, que responsabiliza a la sociedad y la cultura como los responsables del origen de la inteligencia humana. Para Vygotsky la interacción social juega un papel fundamental en el desarrollo de la cognición; esta teoría propone que el aprendizaje toma lugar en dos niveles. El primer nivel se da a través de la interacción con otros conocimientos y luego la integración de estos a la estructura mental del individuo. El segundo nivel se refiere a la zona de desarrollo próximo (ZDP), en esta zona se ubica el área de exploración del estudiante en la cual está preparado cognitivamente y el mismo que requiere el apoyo e integración social para desarrollarse completamente (Brirner M., 1999).

De la teoría de Vygotsky se deduce que se debe proveer a los estudiantes de entornos donde pueda explorar los distintos campos del conocimiento junto con sus compañeros, profesores y familiares. Por lo tanto, las TICs pueden usarse para apoyar el entorno de aprendizaje sirviendo como herramienta para promover el diálogo, la discusión y la resolución de problemas; además brindan apoyo online como soporte a los procesos de enseñanza aprendizaje y crecimiento cognitivo (UNESCO 2004).

Para el constructivismo, donde Piaget uno de los fundadores, el aprendizaje toma lugar a través de la adaptación a la interacción con el entorno. Describe el proceso de asimilación que consiste en que las estructuras cognitivas del estudiante ya existentes determinan la forma en que se percibirá y procesará la nueva información. Si la información difiere de la estructura ya existente será rechazada y sufrirá modificación

para encajar en su estructura mental y en cuyo caso se refiere como proceso de acomodación. De acuerdo al proceso que decida tomar el estudiante para llevar a cabo su aprendizaje, él tiene un papel activo en la construcción del conocimiento. Piaget observó que conforme el individuo asimila nueva información, las estructuras mentales existentes sufren aumento en complejidad y solidez (Sociedad Jean Piaget, 2001).

1.1.3. Teoría centrada en el alumno

El psicólogo Carl Ransom Rogers (1902-1987) en su teoría de la educación menciona que es una derivación de su teoría psicoterapéutica y gira en torno a la persona, la persona es capaz de ser autónomo, de encontrar en su propia naturaleza, su equilibrio, sus valores y la dirección hacia su crecimiento. Frente al constante dinamismo del mundo, ha perdido vigencia la necesidad de transmitir conocimientos, por eso, el propósito educativo esencial radica en el cambio, en desarrollar la capacidad para enfrentarse con lo nuevo y en la confianza en el proceso y no en el conocimiento estático. De acuerdo al postula

De acuerdo al postulado de la autoestructuración, que consiste en la creencia de la imposibilidad de la enseñanza directa, considera que el aprendizaje constituye el núcleo de cualquier relación educativa, esta distingue dos tipos de aprendizaje (Fernández Reinis, 2016):

- a) El aprendizaje memorístico, el mismo que es considerado como no útil para el ser humano debido a es estéril, sin vida y olvidado en cuanto a que desaparecen las condiciones que lo hacen obligatorio porque se trata de un ejercicio mental sin significación personal para el estudiante.

- b) El aprendizaje vivencial necesita ser auto iniciado a partir del propio interés del estudiante, pues implica tener un compromiso personal con factores afectivos y cognitivos que se encuentren enlazados a la vida.
- c) Esta propuesta pedagógica se denomina educación no directiva porque confronta el poder determinante del docente a quien lo define como facilitador del aprendizaje con las siguientes actitudes:
- Autenticidad: El facilitador es una persona auténtica o congruente, que obra según es, su labor será proclive a alcanzar una mayor eficiencia.
 - Aprecio, aceptación, confianza: Significa preocuparse por el alumno significa la aceptación incondicional del otro individuo como una persona independiente. Es la creencia de que esa persona es digna de confianza de una manera fundamental. Es, en síntesis, la plena expresión de la confianza en la capacidad del ser humano.
 - Comprensión empática: Es la capacidad que tiene el docente de comprender las reacciones del estudiante. Esta actitud de empatía, vista desde el estudiante, no se da en el aula tradicional, pero cuando llega a darse tiene un efecto positivo para facilitar un aprendizaje vivencial y significativo.

El aporte de Piaget con la teoría constructivista es a la educación centrada en el alumno donde indica que el conocimiento es como una construcción propia de la persona que día a día produce un resultado de la interacción de los factores cognitivos y sociales que se realiza de manera permanente y en el entorno en los que la persona interactúa (Saldarriaga Zambrano, Bravo Cedeño, & Llor Rivadeneira, 2016).

Este paradigma de Piaget concibe al ser humano como un sujeto autogestor capaz de procesar la información obtenida del entorno, para interpretarla de acuerdo a lo conocido y convertirla en nuevos conocimientos, hace que las experiencias previas de la persona sean el marco de para realizar nuevas construcciones mentales.

De acuerdo a lo mencionado por Piaget (1969), el constructivismo es el desarrollo cognoscitivo de la persona inicia de forma hereditaria muy elemental, y que es construido por un proceso psicogenético, Piaget en su teoría enfatiza en los aspectos endógenos e individuales de dicho proceso por medio del concepto de equilibración, el cual permite explicar el carácter constructivista de la inteligencia mediante una secuencia de momentos de desequilibrio y equilibrio, donde el desequilibrio es provocado por las perturbaciones exteriores y la actividad de la persona permite compensarlas para lograr nuevamente el equilibrio (Saldarriaga, Bravo, & Loor , 2016).

Piaget, desarrollo que el cognoscitivo es un proceso continuo en el que la construcción de los esquemas mentales es elaborada a partir de los esquemas de la niñez, en un proceso de reconstrucción constante. Se forma en una serie de etapas, que se definen por el orden constante de sucesión y evolución. En cada etapa se produce una apropiación superior al anterior, y cada uno de ellos representa cambios en lo cualitativo y en lo cuantitativo, que son observables por cualquier persona. El cambio implica que las capacidades cognitivas están con continua restructuración (Saldarriaga, Bravo, & Loor, 2016).

Según Case (1989) el desarrollo cognitivo comprende la adquisición sucesiva de las estructuras lógicas que cada vez son más complejas Las etapas pueden

considerarse como estrategias ejecutivas cualitativamente distintas que corresponden a la manera que la persona tiene de enfocar los problemas y como a su estructura. Cada etapa sufre límites de edad y que varían en los distintos grupos poblacionales, en el de su formación, la cultura etc. Las adquisiciones cognitivas no son productos intelectuales aislados, guardan una estrecha relación con lo que suele denominarse una estructura de conjunto. En este proceso cada estructura es resultado de la precedente y pasa a subordinarse a la anterior (Saldarriaga, Bravo Cedeño, & Loor, 2016).

Dentro de las diferentes etapas de desarrollo intelectual reconocidos por Piaget son:

Etapa	Descripción
Sensorio-motriz (0-2 años)	Inicia con el nacimiento del niño, se caracteriza por el desarrollo de los reflejos, que luego le da la posibilidad de identificar la diferencia entre el “yo” y el mundo de los objetos. La construcción del conocimiento comienza con el ejercicio de los reflejos innatos, luego permiten el desarrollo de los esquemas por el ejercicio y la coordinación para llegar a procesamientos mentales que dan inicio al desarrollo de una conducta intencional y una representación mental de la realidad. En esta etapa el niño adquiere la capacidad para representar a su mundo como un lugar donde los objetos a pesar de desaparecer momentáneamente, permanecen, hay un progreso en el plano afectivo (Piaget, Los estadios del desarrollo intelectual del niño y del adolescente, 1968).
Operaciones concretas (2- 11 años).	Se desarrolla la inteligencia representativa, y que Piaget la concibe en dos fases. 1.- (2 a 7 años), es preoperatoria, se presenta cuando el niño, comienza a hacer uso de pensamientos sobre hechos u objetos no perceptibles. La inteligencia o razonamiento es de tipo intuitivo no poseen en este momento capacidad lógica. Los niños son capaces de utilizar esquemas representativos como es el lenguaje, el juego simbólico, la imaginación y el dibujo. Se caracteriza por la presencia

	<p>de varias tendencias en el contenido del pensamiento ya que suelen atribuir vida y características subjetivas a objetos inanimados</p> <p>2.- (7- 12 años), es el período de las operaciones concretas en el cual los niños desarrollan sus esquemas operatorios y que son reversibles, razonan sobre las transformaciones y no se dejan guiar por las apariencias perceptivas. El pensamiento es reversible pero concreto, es capaz de clasificar, seriar y entender la noción del número, son capaces de establecer relaciones cooperativas y de tomar en cuenta el punto de vista de los demás. Se comienza a construir una moral autónoma. Esta etapa de transición entre la acción directa y las estructuras lógicas generales que aparecen en la siguiente etapa (Piaget, Los estadios del desarrollo intelectual del niño y del adolescente, 1968).</p>
Operaciones formales (12 años en adelante):	<p>Se desarrolla la inteligencia formal, donde las operaciones y las capacidades anteriores siguen presentes. El pensamiento formal es reversible, interno y organizado. Las operaciones comprenden el conocimiento científico. Existe la elaboración de hipótesis y el razonamiento sobre las proposiciones sin tener presentes los objetos. Esta estructura del pensamiento se construye en la preadolescencia que es cuando se inicia a combinar objetos sistemáticamente (Piaget, Los estadios del desarrollo intelectual del niño y del adolescente, 1968).</p>

Tabla 02. Etapas de desarrollo intelectual reconocidos por Piaget

Referencia: Adaptado de (Saldarriaga, Bravo, & Loor, 2016).

De esta clasificación del desarrollo cognoscitivo se desprenden dos conclusiones esenciales (Saldarriaga Zambrano, Bravo Cedeño, & Loor Rivadeneira, 2016):

1. La inteligencia es una cualidad inherente del hombre.

2. Los seres humanos son inteligentes a todas las edades, de manera distinta, constituyendo esta inteligencia una herramienta esencial para su adaptación al medio.

Según la teoría de Piaget estas tres etapas finalizan en estados de equilibrio dinámico supone una forma de equilibrio cualitativamente diferente de las otras, lo que permite una caracterización específica en el desarrollo cognoscitivo y cumplen del acuerdo al autor determinadas propiedades como es la secuencialidad, integración, estructura de conjunto y la descripción lógica.

Cuando el equilibrio establecido entre las etapas descritas por Piaget del desarrollo cognitivo se ve alterado, se produce un conflicto cognitivo, donde el sujeto comienza a plantearse interrogantes para encontrar respuestas ante elementos desconocidos, y al encontrarlas se restablecer el equilibrio con una realidad más enriquecida.

Importancia de la Teoría de Jean Piaget para la pedagogía contemporánea

La teoría de Piaget concibe la inteligencia humana como una construcción con una función adaptativa, es una teoría que busca explicar y describir las formas o estructuras del pensamiento, pretende verificar cómo estas evolucionan y cada una de ellas contribuye a la adaptación del sujeto a la realidad. Señala que el conocimiento no radica en los objetos, ni en el sujeto sino en la interacción entre ambos. El aprendizaje está determinado por las etapas de desarrollo por las que atraviesa la formación del conocimiento. Estas ideas representan una importante base de criterios para la organización de los currículos escolares (Saldarriaga, Bravo, & Loor, 2016).

La teoría de Piaget en la pedagogía menciona que el alumno es un sujeto activo que elabora la información y es capaz de progresar por sí mismo, reconoce la actividad

del profesor como un elemento que puede favorecer el desarrollo con entornos de aprendizaje y actividades adaptadas al nivel de desarrollo de los alumnos. Se asume que el conocimiento y el desarrollo cognitivo es producto de la actividad constructiva del sujeto que es tanto física como intelectual (Saldarriaga, Bravo, & Loor, 2016).

La teoría de Piaget potencia el desarrollo de métodos de enseñanza que estimulan el aprendizaje activo, considera que los conocimientos son construidos activamente por el propio sujeto para poder realmente ser comprendidos (Rodríguez, 1999). Piaget concibe a la inteligencia como un sistema organizado en el que los elementos individuales se encuentran coordinados y estrechamente relacionados entre sí para formar una estructura coherente que el niño aplica para conocer el mundo que le rodea. El papel del profesor se muestra como de orientador de este proceso, siendo el encargado de crear las condiciones y buscar los métodos apropiados para que el estudiante sea capaz de desarrollar su inteligencia construyendo los conocimientos que necesita para su formación (Saldarriaga, Bravo, & Loor, 2016).

La teoría de Piaget considera que la autogestión del aprendizaje, donde el estudiante es capaz de construir su conocimiento a partir de sus experiencias previas, los contenidos impartidos por el profesor y la creación de espacios educativos adecuados, permitiría alcanzar el logro de un aprendizaje con comprensión. Considera además, que los aprendizajes obtenidos son fácilmente generalizables a otros contextos más duraderos en el tiempo y por último los alumnos aumentan el sentido de su propia capacidad para generar conocimientos valiosos por sí mismo, lo que potencia posteriores esfuerzos (Saldarriaga, Bravo, & Loor, 2016).

Teoría de Vygotsky

La teoría de Vigotsky se basa en el aprendizaje sociocultural de cada individuo y por lo tanto en el medio en el cual éste se desarrolla. Considera al aprendizaje como uno de los mecanismos del desarrollo. Opina que la mejor enseñanza es la que se adelanta al desarrollo. En el modelo de aprendizaje que aporta, el contexto y ocupa un lugar central. La interacción social se convierte en el motor del desarrollo (www.psicopedagogia.com, 2018).

Vigotsky introduce el concepto de “**zona de desarrollo próximo**”, se refiere a la distancia existente entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial. En este concepto considera dos aspectos; la importancia del contexto social y la capacidad de imitación. El aprendizaje y desarrollo son dos procesos que interactúan, el aprendizaje escolar debe ser congruente con el nivel de desarrollo del niño y producirse en situaciones colectivas. La interacción con los padres facilita el aprendizaje. “La única buena enseñanza es la que se adelanta al desarrollo” (Vygotski, 1993) (www.psicopedagogia.com, 2018).

Vygotsky consideró de gran importancia la influencia del entorno en el desarrollo del niño, criticando de esta forma a Piaget por no dar la suficiente importancia a éste. Para él, los procesos psicológicos son cambiantes, no están fijos y dependen del entorno vital, creía que la asimilación de las actividades sociales y culturales es la base para el desarrollo humano y que al asimilarlo era lo que diferencia a los hombres de los animales (Vygotski, 1993) (<http://pedagogia.mx>, 2018).

Moll (1993) por varias ocasiones remarcó la importancia del estudio de la gramática, el niño toma conciencia de lo que está haciendo y aprende a utilizar sus

habilidades de forma consciente. Para acceder a la conciencia menciona que es necesario analizar los procesos como objetos no fijos, se debe utilizar el método explicativo de las relaciones causales y centrarse en los procesos que forman los procesos cognitivos superiores. La conciencia debe ser abordada en conexión con la conducta, que es la piedra angular de la actividad humana (<http://pedagogia.mx>, 2018).

Las investigaciones Vygotsky se centran en el pensamiento, el lenguaje, la memoria y el juego del niño. Dentro de las ideas importantes de su teoría podemos encontrar varias ideas importantes, en primer lugar el lenguaje es un instrumento imprescindible para el desarrollo cognitivo del niño, posteriormente la conciencia progresiva que va adquiriendo el niño le proporciona un control comunicativo, además el desarrollo lingüístico es independiente del desarrollo del pensamiento. También defendió la combinación de la neurología y fisiología en los estudios experimentales de los procesos de pensamiento (<http://pedagogia.mx>, 2018).

Los estudios de Vygotsky se centran en los periodos críticos en el desarrollo del niño, considera que son periodos en los que se forma una nueva estructura mental, y una estructura psicológica de la personalidad. Son periodos en que se dan las transiciones de un nivel de edad a otro y determinan el carácter de cada nivel de edad. Los periodos críticos dependen del nivel de desarrollo histórico y cultural en la que vive el niño. Destaca la importancia de las interacciones sociales, entre adultos y niños para el desarrollo del niño (Bernabeu, 2003).

En el individuo cada edad mental tiene un conjunto de estructuras mentales y de personalidad, que dan lugar a distintos significados, Vygotsky define la palabra “significado” como: *“la estructura interna de la operación del signo. Es lo que subyace*

entre la palabra y el pensamiento. No es igual la palabra ni al pensamiento. Esta disparidad se revela en el hecho de que sus líneas de desarrollo no coinciden.”, por tanto el significado viene a ser una estructura interna resultante de la unificación del pensamiento y el lenguaje del individuo. El significado de las palabras media los procesos mentales (Bernabeu, 2003).

Las transiciones en el desarrollo del niño con respecto a la formación del significado son: la adquisición del habla autónoma y del pensamiento verbal, internalización de las relaciones sociales, diferenciación de lo interno y lo externo, pubertad y adolescencia. A través del lenguaje se permite al niño comprender las situaciones, pasando de un pensamiento visual a un pensamiento verbal. Una breve descripción del desarrollo del niño se tiene:

Edad	Descripción de desarrollo
A los tres años	El niño se ve en el centro de sus relaciones sociales, sufre cambios abruptos e inesperados en la personalidad, desafía la autoridad de los padres y aprende a introducir cambios en las relaciones sociales.
Hacia los siete años.	El niño descubre sus propias experiencias como un hecho, con una orientación intelectual, empieza a diferenciar entre su personalidad externa y su personalidad interna, llegando a tener un comportamiento disruptivo y de conflictividad a su interior, dificultando de esta manera para tomar decisiones.
En la pubertad y la adolescencia.	Cambian los patrones de funcionamiento mental y la vida interior se enriquece y busca su expresión mediante la imaginación, apareciendo la conciencia de la vida íntima. Es capaz no sólo de comprender y de formar los conceptos relacionados con la realidad. Sufre un cambio cualitativo con respecto al pensamiento cuando era niño

Tabla 03. Descripción de desarrollo del niño según Vygostky

Referencia: Adaptado de (Bernabeu, 2003).

1.2. LAS TIC EN LA EDUCACIÓN

En la actualidad es necesario que los docentes busquen nuevas estrategias para el aprendizaje, así afirma (Bebea González , 2009).

En la búsqueda de nuevas estrategias de aprendizaje han hecho que los docentes estén en formación permanente esto permite que las personas se desarrollen personalmente y profesionalmente, es uno de los medios que a lo largo de toda la vida se hace necesario, esta formación se puede evidenciar en las instituciones educativas donde es el único espacio de formación que exige el entrenamiento de la persona y la puesta en práctica de estrategias didácticas propias a los procesos de aprendizaje.

Las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) en la educación han llegado a considerarse como una necesidad ineludible para los procesos de enseñanza y aprendizaje, van desde el nivel preescolar hasta el nivel universitario. Las TIC están siendo definidas, estudiadas y utilizadas en muchos campos del conocimiento para el desarrollo de habilidades comunicativas, cognitivas y tecnológicas, (Nájar Sánchez, García Ávila, & Grosso Molano, 2014).

Las TIC se articulan en los procesos educativos pues el aprendizaje ya no se articula exclusivamente alrededor del aprendizaje sincrónico ó llamado aprendizaje “cara a cara” (Bartolomé, 2011), sino que está apoyando en otras modalidades como la asincrónica e-learning, llegando a ser su desarrollo totalmente virtual y la mixta b-learning, en la que se combina la enseñanza sincrónica con la asincrónica, apoyándose en herramientas tecnológicas como las plataformas educativas (Nájar Sánchez, García Ávila, & Grosso Molano, 2014).

En la página web de Simumak (2013), dice que, la enseñanza e-learning o aprendizaje electrónico se refiere a la educación desarrollada a distancia a través de Internet. Es una formación completamente on-line que permite la interacción del usuario con la asignatura mediante herramientas como correo electrónico, foros, mensajería instantánea, redes sociales o plataformas diseñadas específicamente con esa finalidad (Simumak, 2013).

Las ventajas del e-learning

Según el Grupo Adaptalia (2017), la clave del éxito de los programas de e-learning se encuentra precisamente en obtener lo mejor de las aulas virtuales, ya que se sustentan en la combinación de los principios pedagógicos con los tecnológicos. Las principales ventajas del e-learning, son las que dependen de los elementos tecnológicos; dentro de los elementos tecnológicos como el diseño, la posibilidad de personalización, la constante actualización y el fomento de la comunicación potencian los aspectos pedagógicos, que trabajan directamente con los contenidos. (Grupo Adaptalia, 2017).

Dentro de las características del E-learning están:

Característica	Descripción
Desaparecen las barreras espacio - temporales.	Los estudiantes pueden realizar un curso desde cualquier lugar, día, hora, y de esta forma optimizar al máximo el tiempo dedicado a la formación.
Formación flexible.	La diversidad de métodos y recursos existentes facilita que se adapten necesidades de los estudiantes.

El alumno.	Considerado como el centro de los procesos de enseñanza-aprendizaje, participa de manera activa en la construcción de sus conocimientos en el itinerario formativo más acorde con sus intereses.
El profesor.	Llega a ser un tutor que orienta, guía, ayuda y facilita los procesos formativos de los estudiantes.
Contenidos actualizados.	Las novedades y recursos relacionados al tema de estudio se introducen de manera rápida en los contenidos, de forma que las enseñanzas estén actualizadas.
Comunicación constante	Existe la comunicación entre los participantes, gracias a las herramientas que incorporan las plataformas e-Learning (foros, chat, correo-e, etc.).

Tabla 04. Características del E-Learning.

Referencia: Adaptado de (Berrutti Gilles, 2018)

La capacitación online da a los estudiantes más flexibilidad para hacer los cursos en cualquier tiempo, lugar y hora, facilita el envío de documentos (texto, vídeos, diapositivas, audios, infografías...) y permite recoger una gran cantidad de información sobre el proceso de aprendizaje por cada estudiante. Esta metodología puede aplicarse a muchos alumnos a un bajo coste.

En cuanto al proceso de enseñanza, las TIC consideran al estudiante como el centro del proceso, toma en cuenta sus estilos de aprendizaje, personalidad y la forma como interactúa o responde ante cierta información (Castro, Guzmán, & Casado, 2007).

Sin centrarse en los inconvenientes que pueden tener las TIC, Cabero (2005) sostiene que se encuentran en desarrollo un conjunto de estrategias, metodologías y técnicas docentes que aportan al trabajo individual y grupal de los estudiantes, y de esta manera favorecer el aprendizaje autónomo y colaborativo. No tiene sentido utilizar las TIC para una enseñanza presencial en la que los estudiantes son receptores pasivos de información, son evaluados con instrumentos que miden su competencia memorística y repetitiva; en lugar de buscar estrategias de evaluación que valoren la construcción de conocimiento que ellos desarrollan a partir de la interacción con objetos de aprendizaje e indagación de saberes previos (Castro, Guzmán, & Casado, 2007).

En la actualidad, las nuevas tecnologías que ofrece las TIC encuentran su verdadero sitio en la enseñanza como apoyo al aprendizaje, Se encuentran pedagógicamente integradas en el proceso de aprendizaje, tienen su sitio en el aula, responden a unas necesidades de formación más proactivas.

La integración pedagógica que ofrecen las tecnologías difiere de la formación en las tecnologías y se enmarca en una perspectiva de formación continua con evolución personal y profesional como parte de un saber aprender (Educando, 2008).

1.2.1 ETAPAS SIGNIFICATIVAS EN EL DESARROLLO DE LA TECNOLOGÍA

A través de historia la tecnología ha sido parte de nuestras vidas, pues desde los orígenes de la humanidad se ha manipulado la naturaleza con técnicas y métodos que permitieron mejorar la vida. A continuación se describirá algunas etapas del desarrollo de la tecnología, con el fin de llegar a definir la etapa actual en la que se encuentra la misma:

De acuerdo a Cabero (2005), en la evolución de la sociedad, el desarrollo de la tecnología ha tenido un papel predominante:

“La historia de las civilizaciones es en cierta medida la historia de sus tecnologías, y nunca hasta la fecha había existido una relación tan estrecha entre las tecnologías y la sociedad, y nunca la sociedad se ha visto tan influenciada por las diferentes tecnologías que están apareciendo; siendo estas, las TIC, las que más destacan sobre todas las tecnologías” (Cabero Almenara, 2005).

En referencia a esta cita, en el tiempo pasado la influencia de las tecnologías en nuestras vidas pasaba desapercibida porque en la mayoría de los casos el beneficio de éstas era de manera indirecta, sin embargo, hoy en día palpamos la tecnología en todo momento de vida cotidiana (Cabero Almenara, 2005).

Considerando que las etapas de desarrollo de la tecnología están consideradas por sesgos (primer sesgo – escritura, segundo sesgo – alfabeto griego, tercer sesgo – imprenta, cuarto sesgo – radio y TV, quinto sesgo – ordenador, sexto sesgo – hipertexto interactividad y multimedia); Solano manifiesta y Kerckhove afirma que los cambios más significativos se han dado en el tercer sesgo con la llegada de la imprenta que da paso a la mecanización; en el cuarto sesgo la radio y televisión, dan paso a la cobertura mundial de la comunicación. El ordenador, quinto sesgo, llegando a ser este el punto de partida hacia las nuevas tecnologías y siendo el sexto sesgo el que contempla el internet. De esto identificamos que la máquina, la escritura, la imprenta y las TIC han sido las etapas determinantes en la evolución de la sociedad, y que la revolución industrial es el punto de partida para un desarrollo acelerado de las tecnologías (Alarcón, Ramirez Quispe, & Vilchez Velito, 2013).

1.2.2 CARACTERÍSTICAS DE LAS TIC

Según Cabero (2006) las características más significativas de las TIC son:

- **Inmaterialidad.-** La materia prima en torno a la cual desarrollan las actividades de las TIC es la información, que pueden estar en múltiples códigos y formas (visuales, auditivas, audiovisuales, textuales de datos estacionarios y en movimiento).
- **Interconexión.-** Corresponde a las formas de conexiones, vía hardware y que permitirá el acto de la comunicación entre las nuevas realidades expresivas y comunicativas.
- **Interactividad.-** Hace referencia a que el control de la comunicación se centra más en el receptor, desempeñando un papel importante en la construcción del mensaje, mientras el rol del trasmisor evoluciona.
- **Instantaneidad.-** Rompe las barreras de espacio y tiempo haciendo la comunicación inmediata.
- **Creación de nuevos lenguajes expresivos.-** Permiten nuevas realidades expresivas a través de los multimedia e hipermedia, los mismos que a su vez ocasionan nuevos dominios alfabéticos, potenciando la alfabetización en el lenguaje informático y multimedia.
- **Ruptura de la linealidad expresiva.-** Se refiere a que los mensajes tienden a organizarse no de forma lineal, sino de manera hipertextual, lo que trae una serie de consecuencias significativas, como la desestructuración del discurso, la transferencia de la comunicación del autor al texto, el desafío de pasar de la

distribución de la información a la gestión, y la construcción del significado en función de la navegación hipertextual realizada por el receptor.

- **Diversidad.-** No existe una única tecnología disponible, sino que por el contrario, se tiene una variedad de ellas.
- **Innovación.-** El proceso de innovación de la tecnología es tan acelerado que rebasa al contexto educativo por su poca capacidad para integrar en sus procesos la tecnología, así por ejemplo en ocasiones cuando se incorpora una tecnología a la institución educativa, ésta tecnología ya está siendo remodelada y transformada.
- **Elevados parámetros de calidad, imagen y sonido.-** Se refiere la calidad con que pueden transferir la información, se ha logrado por la digitalización de las señales visuales, auditivas, de datos y por los avances significativos en el hardware usado para las comunicaciones.
- **Potenciación, audiencia segmentaria y diferenciada.-** Es la especialización de los programas y medios en función de las características y demandas de los receptores. Los medios televisivos, pueden provocar una segmentación de audiencias, el caso de las redes sociales o comunidades virtuales rompen el concepto de cultura de masas y se superpone la cultura de la fragmentación de las audiencias en función de los intereses y actitudes de los que participan. Por todo ello, hoy en día se está produciendo, un cambio hacia la comunicación entre personas y grupos que interactúan según sus intereses, conformando lo que se denomina "comunidades virtuales".

1.2.3 PLATAFORMAS VIRTUALES EDUCATIVAS

De acuerdo a Díaz (2009) la plataforma educativa se considera como un sitio en la Web, que permite a un profesor contar con un espacio virtual en Internet y a través del cuál se es capaz de colocar todos los materiales de su curso, enlazar otros, incluir foros, wikis, recibir tareas de sus alumnos, desarrollar tests, promover debates, chats, obtener estadísticas de evaluación y uso entre otros recursos que crea necesarios incluir en su curso. Para esto es necesario partir de un diseño previo que le permita establecer actividades de aprendizaje enfocados a que ayude a sus estudiantes a lograr los objetivos planteados (Díaz, 2009).

Una plataforma educativa virtual, es un entorno informático en el que se encuentran herramientas agrupadas y optimizadas para fines docentes. Se permitir la creación y gestión de cursos completos para internet sin conocimientos profundos de programación. Los sistemas tecnológicos proporcionan a los usuarios espacios de trabajo compartidos destinados al intercambio de contenidos e información, incorporan herramientas de comunicación (chats, correos, foros de debate, videoconferencias, blogs, etc.). Se cuenta con un gran repositorio de objetos digitales de aprendizaje desarrollados por terceras personas, así como con herramientas propias para la generación de nuevos recursos (Díaz, 2008)

Los entornos educativos implementados en las diferentes modalidades educativas son utilizados por los docentes con el fin utilizar herramientas didácticas a través de plataformas virtuales. Estas han permitido dar a conocer una mayor cantidad de información para fortalecer el proceso de aprendizaje, el objetivo es compartir y comunicar para hacer procesos reflexivos y críticos, los cuales se pueden convertir en espacios colectivos, como un aporte en el campo educativo. De esta manera, se fortalece

el desarrollo de habilidades de trabajo colaborativo y la necesidad de trabajar en equipo y ser capaces de trabajar entre iguales, según (Grané, 2009).

De acuerdo a (Nájar Sánchez, García Ávila, & Grosso Molano, 2014) Las plataformas virtuales educativas a través del tiempo han recibido diferentes denominaciones, siendo entre las más comunes los nombres de aula virtual, plataforma virtual de aprendizaje y entorno virtual de enseñanza y aprendizaje. Sin embargo, independientemente de su denominación, todas hacen referencia a una misma realidad y se han definido como:

Un EVA's (Entorno Virtual de enseñanza/ Aprendizaje) es una aplicación informática diseñada para la comunicación pedagógica entre los participantes dentro de un proceso educativo, en la modalidad que este sea, pudiendo ser a distancia, presencial, o de una naturaleza mixta que combine ambas modalidades en diversas proporciones. Este entorno sirve para distribuir materiales educativos en formato digital (textos, imágenes, audio, simulaciones, juegos, etc.) y acceder a ellos, se puede realizar debates y discusiones en línea sobre aspectos del programa de la asignatura, sus contenidos o para posibilitar la participación de expertos o profesionales externos en los debates o charlas (Google Sites, 2018).

Características de las plataformas virtuales

Para que un software sea considerado como una plataforma virtual se debe caracterizar por una gran flexibilidad y capacidad que pueda moldearse de acuerdo al cambio, a las necesidades y a las posibilidades de cada organización. En relación a la parte pedagógica y educativa se debe estar al mismo nivel de importancia que la técnica,

de ahí que deban estar también presentes una serie de características orientadas a la interacción de todas las personas que integran la acción formativa.

Según (Feriaonline, 2018), desde un punto de vista técnico, una plataforma virtual debe cumplir con los siguientes requisitos:

- Posibilitar el acceso remoto de las diferentes jerarquías sea este profesorado o alumnado deben poder acceder al curso desde cualquier lugar y en cualquier momento con conexión a Internet.
- Utilizar un navegador que permita a los usuarios/ as acceder a la información a través de navegadores existentes en el mercado.
- Ser una multiplataforma, debe utilizar estándares de manera que puedan ser visualizados desde cualquier ordenador. Debe permitir el acceso del mayor número de alumnos/ as como a la adaptabilidad de futuros desarrollos.
- Tener un interfaz gráfico que permita la integración de diferentes elementos multimedia como texto, gráficos, vídeo, sonidos, animaciones, etc.
- Posibilitar el acceso de recursos e Internet de forma que el usuario/ a pueda tener acceso a recursos externos, a través de enlaces y las herramientas que le proporciona el navegador.
- Permitir la actualización de la información en formato multimedia (gráficos, audio, vídeo y animaciones) tanto en transferencia de archivos como en tiempo de respuesta.
- Contener diferentes niveles de usuario/ a con privilegios distintos, así, por ejemplo, un estudiante no puede tener los mismos permisos que, la persona encargada de la administración de la plataforma.

Plataforma Moodle

En la página web de Moodle, esta plataforma es considerado como un software diseñado para ayudar a los educadores a crear cursos en línea de alta calidad y entornos de aprendizaje virtuales (Moodle, 2018).

Moodle es Código Abierto (Open Source), es Software Libre. Esto significa que su creador inicial, al momento de publicarlo en Internet, decidió utilizar la Licencia Pública GNU (GPL) y por lo tanto puede ser utilizado sin pagar “licencias”. La institución que lo instale está autorizada a copiar, usar y modificar Moodle. En consecuencia, la plataforma Moodle conforma un sistema permanentemente activo, seguro y en constante evolución (Tasipanta, 2016).

Filosofía de Moodle

El diseño y el desarrollo de Moodle se basan, en una determinada filosofía del aprendizaje, una forma de pensar que a menudo se denomina "pedagogía constructivista social". Para entender esta frase se lo realiza en cuatro conceptos principales subyacentes.

Los cuatro conceptos principales subyacentes son: Constructivismo, Construccinismo, Constructivismo social, Conectados y Separados, como se puede ver en la figura 2

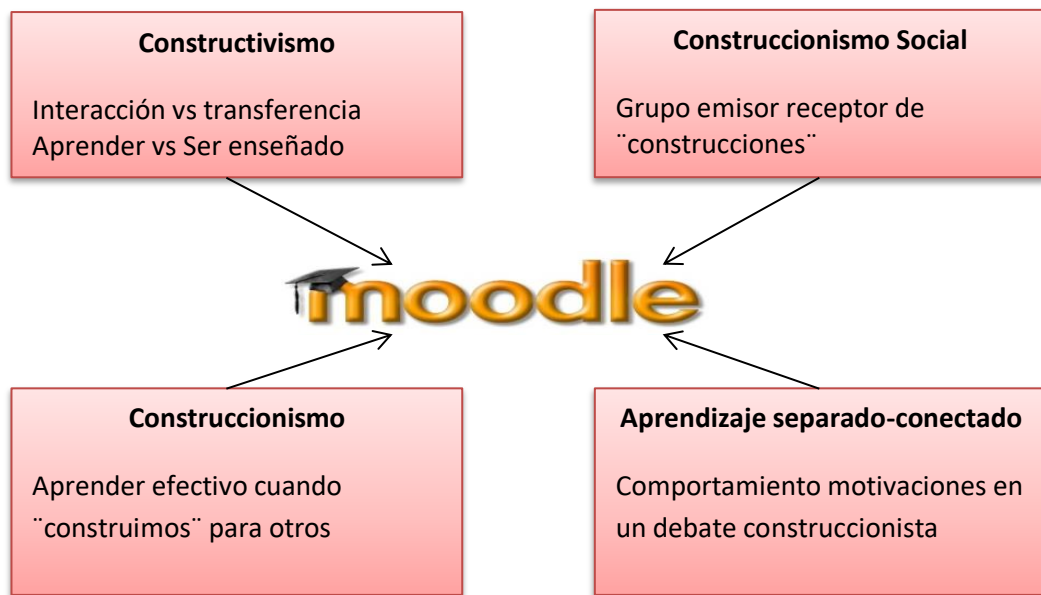


Figura 2 Diagrama de conceptos principales subyacentes

Características básicas de Moodle

Las principales características que presenta Moodle se presenta en tres niveles de relevancia:

A nivel General:

- Interoperabilidad.
- Escalable.
- Personalizable.
- Económico.
- Seguro.

A nivel Pedagógico:

- Pedagógicamente flexible.
- Permite la Gestión de Perfiles de Usuario.

1.3. PLATAFORMA VIRTUAL LOGOS

La plataforma Logos es una herramienta de apoyo a la asignatura de Formación Cristiana, como lo indica en la página web (Logos Academy, 2018).

La Plataforma LOGOS, es un sistema de aulas virtuales en donde se gestiona parte de proceso enseñanza–aprendizaje, integrando materiales didácticos digitales y herramientas de comunicación, colaboración y participación educativa.

Es un ambiente virtual de aprendizaje en el que los estudiantes, profesores, tutores y coordinadores comparten conocimientos a fin de potenciar el programa curricular de la asignatura.

La actual propuesta de formación en valores que tienen las instituciones educativas, que considera fundamentalmente el crecimiento integral de los niños y jóvenes, basándose en el desarrollo de la persona con los valores orientados a la afectividad, la sexualidad, prevención el alcoholismo y drogadicción.

A través de Internet los estudiantes ingresa a su aula virtual, con un usuario y una clave (Ver figura 3.) que le se les entrega una vez que forme parte del programa, con esto el estudiante puede ir a su respectivo nivel educativo en un ambiente de contenidos animados e interactivos, con videos y juegos. (Ver figura 4).

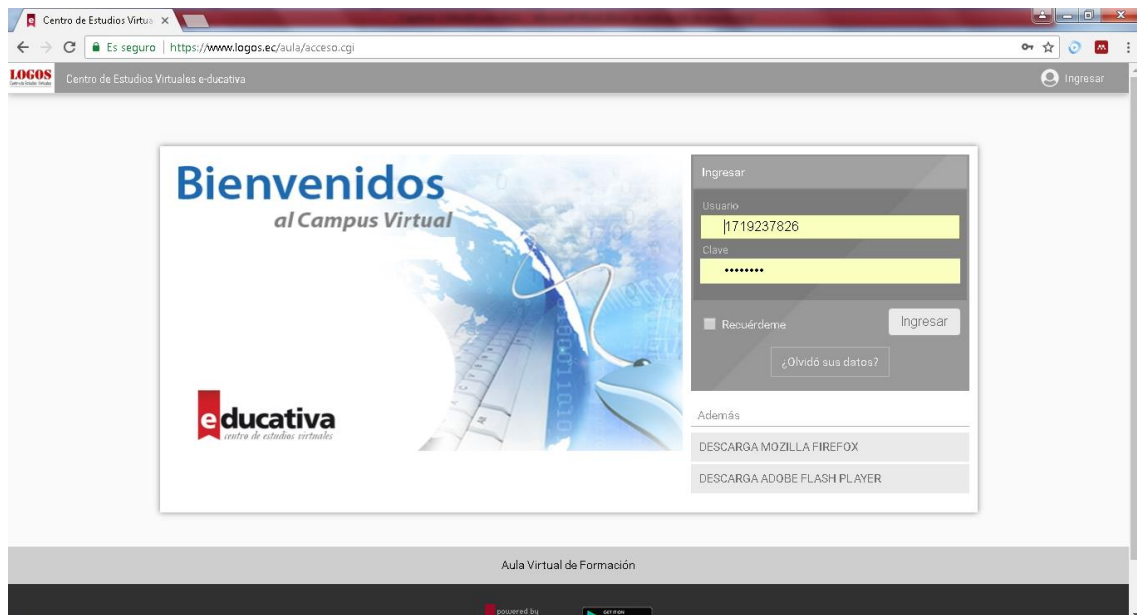


Figura 3 Pantalla de ingreso



Figura 4 Pantalla de inicio

1.3.1 MÓDULO DE ESTUDIANTES-DOCENTES

Consiste en nueve libros virtuales dosificados por niveles, que se inicia en quinto de básica y se termina en tercero bachillerato al concluir el año escolar, cada nivel tiene una duración de un año escolar. Esta distribuido en 6 parciales (Figura 5).

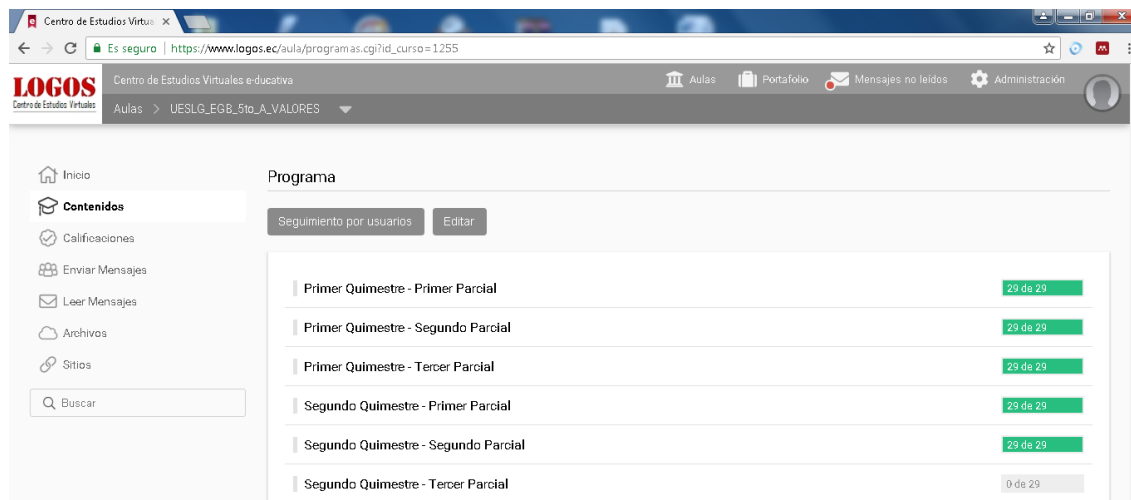


Figura 5 Pantalla de distribución de contenido

Cada parcial contiene introducción, temas, actividades, tareas y evaluaciones como se puede ver en la figura 6.

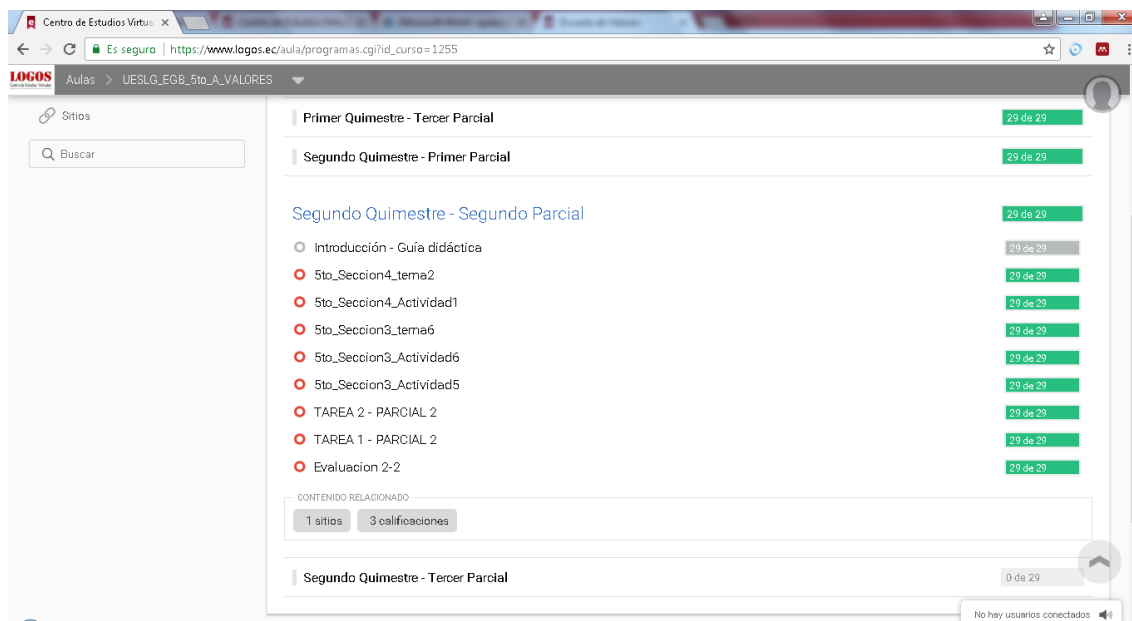


Figura 6 Pantalla de contenido de la plataforma

Dentro de cada tema se aborda cuatro ejes, antropológico, psicológico, sociológico y biológico que se abordan según el nivel como se puede ver en la figura 7 y dentro de estos se fortalece las virtudes de cada estudiante.



Figura 7 Pantalla de contenido de la plataforma

1.3.2 FUNCIONAMIENTO

La plataforma funciona a través de aulas virtuales en internet para cada nivel, los estudiantes, padres y docentes reciben un acceso para que ingresen al aula virtual a realizar sus estudios.

A través del aula virtual se lleva un control automático de avance de cada estudiante, después que el alumno ha revisado y estudio la información desde su casa, el docente en el aula de clases revisa y entabla un dialogo donde se busca que los estudiantes comente su reflexión.

1.3.3 OBJETIVOS DE LOGOS

Según (Logos Academy, 2018) tienen como objetivos que la niña, el niño y joven: (Logos Academy, 2018)

- Entienda la complejidad de toda persona, como ser individual, único e irrepetible.
- Comprenda y valore el desarrollo de su afectividad y sexualidad.
- Tenga claro que lo esencial de la persona es la capacidad de darse.

- Valore su cuerpo y su personalidad.
- Conozca la anatomía y fisiología del cuerpo y aprenda a cuidarlo.
- Sea capaz de construir su proyecto de vida para ser FELIZ.
- Analice cada una de sus decisiones y afronte sus consecuencias con responsabilidad.
- Reconozca sus debilidades y fortalezas, y estructure un plan de mejoramiento personal.
- Asuma el protagonismo de su vida y descubra las presiones negativas del medio y las maneras de evitar su influencia.
- Comprenda su capacidad para transmitir la vida y se responsabilice de ella.

(Logos Academy, 2018) afirma que, solamente si el niño o joven se conoce realmente como persona y analiza sus aspectos físicos, espirituales, emocionales, intelectuales y sociales, estará en la capacidad de desarrollar una conciencia plena de su verdadero valor, de los derechos y deberes que tiene para con él mismo y para con la sociedad.

Y mantiene que a través de las lecturas, pequeñas actividades interactivas, animaciones, videos, anécdotas y otras actividades propias de Internet, los niños y jóvenes se van a interesar, y así se va lograr la conciencia de los derechos y deberes que tiene para con él mismo y para con la sociedad.

1.3.4 VENTAJAS DE LOGOS

Entre las ventajas que presenta esta potente herramienta tecnológica en el área educativa, se puede mencionar las siguientes:

- Facilitar el acceso a la información académica por asignatura.

- Permitir la comunicación en línea profesor/estudiante.
- Fomentar del debate y la discusión entre estudiantes.
- Desarrollar habilidades y competencias tecnológicas.

1.3.5 METODOLOGÍA DE LOGOS

La metodología de Logos está centrado para que el estudiante y su familia, aprenda, mejore y desarrolle habilidades tecnológicas, rápidamente.

El aprender al propio ritmo, cuándo, cómo y dónde lo se desee los estudiantes es una de las ventajas de la plataforma Logos. Es necesario contar con una conexión a Internet.

Se tiene acceso al Campus Virtual por Internet, donde se puede comunicar con su comunidad educativa, tutor, compañeros, administrativos y demás; hacer las preguntas que desee, intervenir en foros y ampliar la información necesaria.

1.3.6 EL MODELO PEDAGÓGICO DE LOGOS

El modelo pedagógico de estos cursos virtuales tiene tres pilares que respaldan su éxito. Éstos son según página web (Logos Academy, 2018):

- **El Campus Virtual o Plataforma Educativa.-** Es un espacio virtual en Internet, es una comunidad educativa, muy activa, donde se exponen dudas, se estudia en grupos, se comparten intereses y opiniones sobre los contenidos, etc. En definitiva, mucho más que una herramienta, el Campus es un lugar para aprender, conocer y compartir, de forma segura porque se interactúan únicamente con la comunidad de su colegio.

- **El Tutor - Docente.-** Es alguien de la institución educativa (docente, Tutor, psicólogos, directivos, etc...) fundamental y muy importante; ya que desarrolla el acompañamiento a sus estudiantes, dentro y fuera de la plataforma; guía y enfoca correctamente cada tema estableciendo criterios claros y sencillos que se puedan aplicar a su experiencia de vida, desarrollando una personalidad sana y equilibrada; que le procure una vida feliz en sociedad.
- **El material de estudio.-** El temario del curso ha sido producido por un equipo interdisciplinario de especialistas. Estamos seguros que será un aporte muy valioso para el desarrollo integral de los estudiantes. El material incluye contenidos, estudio de casos, actividades interactivas, animaciones, videos, anécdotas, material de lectura muy ameno y otras actividades propias de Internet.

1.3.7 CARACTERÍSTICAS DE LOGOS

Según página web de Logos Academy (2018):

- **Interacción en-línea:** Se utilizarán asiduamente herramientas de comunicación como correo electrónico, chats, foros de intercambio colectivo.
- **Realización de actividades:** En cada unidad, usted encontrará actividades de reflexión, aplicación e intercambio que se realizan en familia.
- **Seguimiento del alumno:** El profesor podrá acompañar el avance de sus estudiantes paso a paso, sabrá que contenidos leyeron, que actividades, tareas y evaluaciones desarrollaron, contará con un historial de las tareas y evaluaciones que ha repetido en caso de reclamo de los padres, y que temas tiene pendientes.

- **Seguimiento al Tutor:** Las autoridades de la unidad educativa podrán tener acceso a las actividades tanto de los estudiantes como de los tutores, para verificar que estén avanzando de acuerdo a las metas propuestas para cada parcial, que se estén calificando tareas y liberando en caso de requerirlo.
- **Reportes:** Se envían informes al inicio y al final de cada Quimestre para revisar estrategias y conocer el nivel de logros alcanzados. Se cuenta con un sistema automático de reportes por alumno, parcial, y consolidado.

1.3.8 LOGOS UNA PLATAFORMA E-LEARNING

Escuela web es la solución más adecuada para practicar de E-learning escolar. Integra todos los beneficios del campus virtual, como un sistema especializado para que los padres o tutores pueden estar al tanto de lo hacen los niños en la plataforma educativa como se puede ver en la figura 8.



Figura 8 Imagen de integración padres alumnos y docentes con Logos.

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

2.1. EJEMPLO DE UNA ACTIVIDAD DE LOGOS

En la plataforma Logos posee un contenido que depende de cada año escolar, cada contenido tiene un programa, dividido en dos etapas, cada etapa tres parciales, como se puede ver en la figura 9.

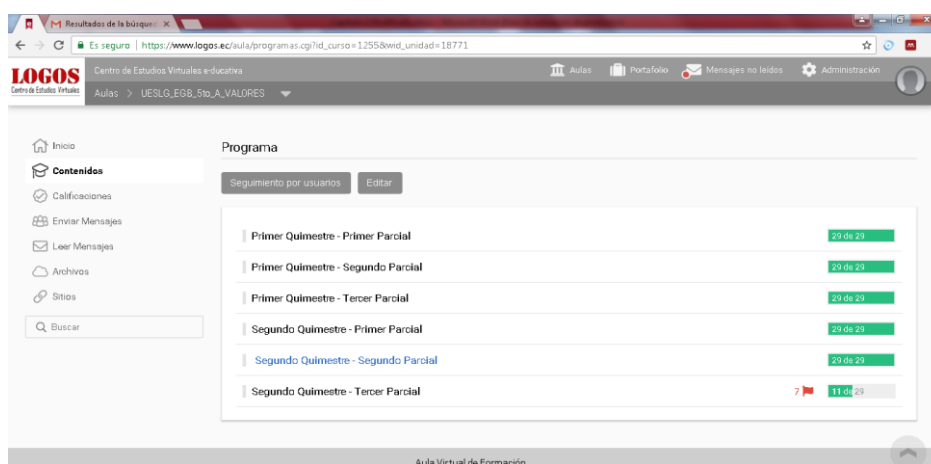


Figura 9 Imagen del programa Logos por año

Como se puede ver en la figura 10 cada parcial esta dividido, presenta temas, actividades, tareas y evaluación, en contenidos algunos parciales se despliega documentos de apoyo en pdf.



Figura 10 Imagen de la introducción Logos por año

Dentro de cada tema se presenta la información de forma interactiva, como se puede ver en la figura 11.

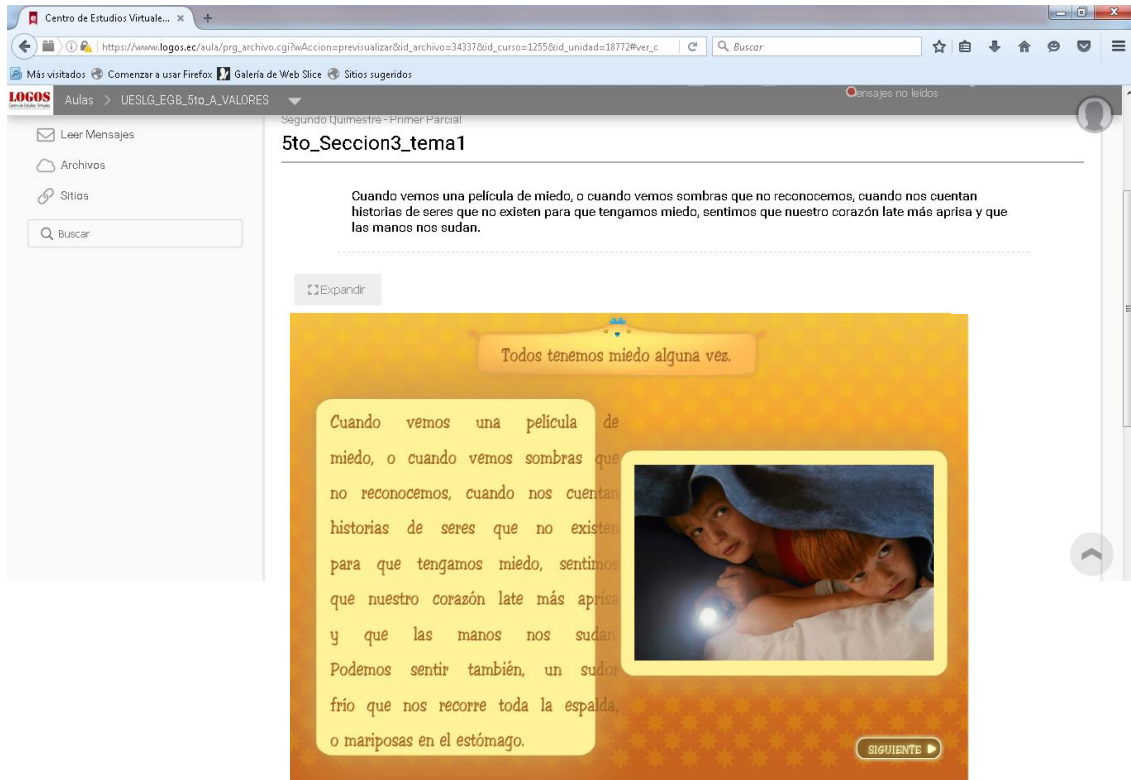


Figura 11 Imagen del tema de Logos por año

Después de revisar cada uno de los temas, se debe realizar las actividades correspondientes, como se ve en la figura 12.

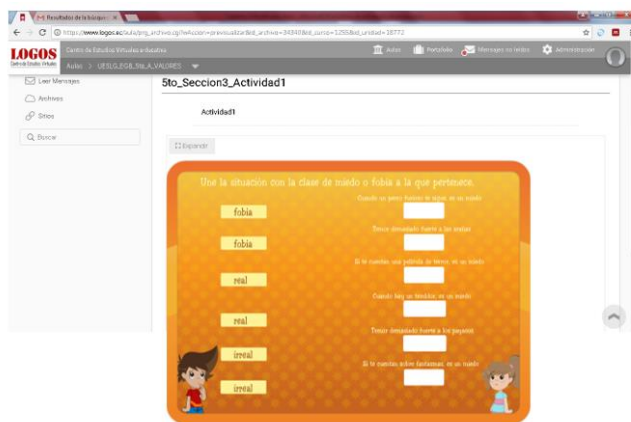


Figura 12 Imagen de una actividad de Logos por año

Después de la revisión de los temas y terminar las actividades propuestas para cada parcial se debe presentar una tarea, esta tarea será evaluada de acuerdo a los lineamientos que se solicita como se puede ver en la imagen 13.

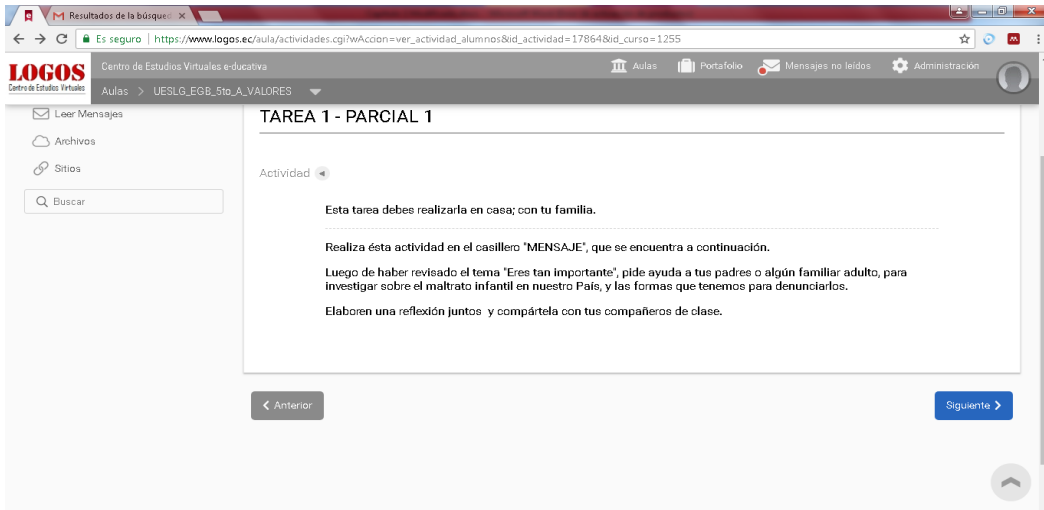


Figura 13 Imagen de una tarea de Logos por año

Todas las evaluaciones que presenta la plataforma son de opción múltiples, una vez concluida la evaluación esta presenta la nota obtenida como se puede ver en la figura 14.

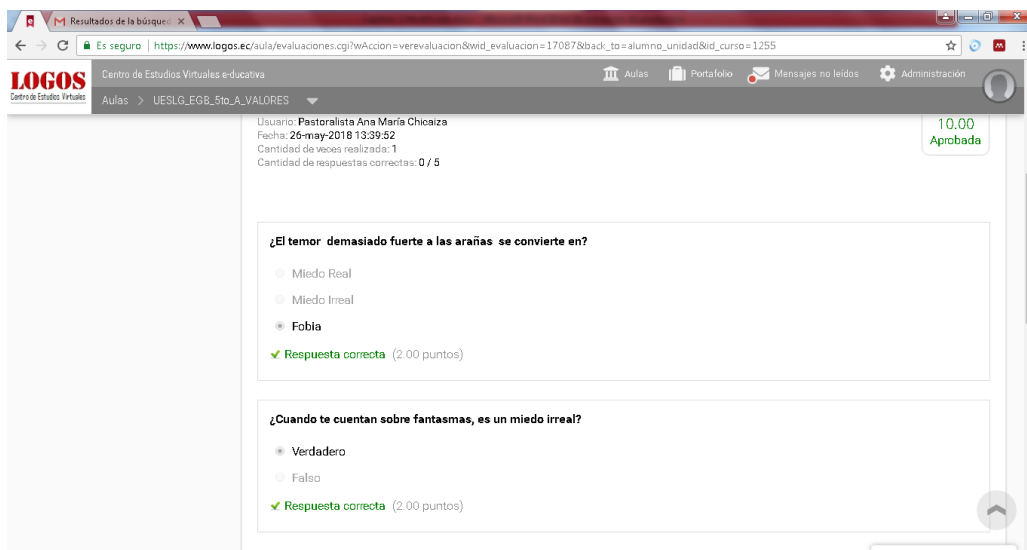


Figura 14 Imagen de evaluación

2.2. PLANIFICACIÓN DE UNA CLASE CON LA PLATAFORMA LOGOS

Existen muchos modelos de diseño de sistemas pedagógicos, la mayoría de los cuales se basan en otros de uso extendido como el modelo ADDIE, en la página web (The Flipped Classroom , 2015) dice que el modelo ADDIE es un proceso de diseño Instruccional interactivo, en donde los resultados de la evaluación formativa de cada fase pueden conducir al diseñador instruccional de regreso a cualquiera de las fases previas. El producto final de una fase es el producto de inicio de la siguiente fase, estas fases son: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación.

2.1.1 ANÁLISIS

La fase de **análisis** aclara los problemas instruccionales y objetivos, e identifica el entorno de aprendizaje y los conocimientos y habilidades existentes de los estudiantes.

En esta etapa se realizara se identificara el curso al cual esta destinado en este caso son a niños y niñas de quinto de básica de la Unidad Educativa San Luis Gonzaga, se lo realizara como apoyo a la materia de Formación Cristiana, para la implementación de esta planificación se utilizara el laboratorio de computo de la unidad educativa, con la que se encuentra equipada con 31 maquinas de escritorio, 1 infocus y equipo de audio, 30 maquinas son de uso para los estudiantes y 1 de uso del docente.

Problemas instruccionales	<ul style="list-style-type: none"> • Practicas más centradas en el alumno • Enseñanzas mas mediáticas e interactivas (audio, video, texto, etc) • Enseñanza reflexiva
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Dar a conocer los derechos y los deberes de los niños. • Promover el conocimiento y el respeto de los derechos del niño y de la niña. • Reconocer que los deberes de los niños son también importantes para la construcción de la sociedad.
Entorno de aprendizaje	LOGOS la cual sea revisado en el capítulo 3
conocimientos y habilidades existentes de los estudiantes	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué es el miedo? 2. Eres tan importante 3. Los derechos de los niños 4. Los deberes de los niños 5. Cyberbullying

Tabla 05. Análisis de la actividad

La plataforma e-learning a utilizar es LOGOS. El tiempo de implementación.

2.1.2 DISEÑO

La fase de diseño trata sobre los objetivos de aprendizaje, instrumentos de valoración, ejercicios, contenido, materia de análisis, planificación de las lecciones, y selección de los medios de comunicación.

Objetivos de aprendizaje	Promover el conocimiento y el respeto de los derechos del niño y de la niña
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué es el miedo? ▪ Eres tan importante ▪ Los derechos de los niños ▪ Los deberes de los niños ▪ Cyberbullying
Tiempo	1 parcial de segundo quimestre
Instrumentos de valoración	Evaluación de la plataforma
Planificación de las lecciones	<ul style="list-style-type: none"> • El 19 de febrero se realizara la introducción del temas esto durara una hora clase, mediante una lluvia de ideas los niños compartirán lo que conocen o entiende por el miedo y a que tenemos miedo. Al final redactaremos un concepto del miedo. La siguiente hora de clase se ira al centro de computo para que los niños y niñas comiencen la lectura del primer tema ¿Qué es el miedo? • Desde el 20 al 23 de febrero los niños y niñas realizaran las actividades relacionadas a este tema • El 26 de febrero en la primera hora clase se realizara una discusión en grupo sobre el tema revisado para conocer las ideas que los estudiantes tiene sobre lo revisado así mismo se

	<p>buscara la reflexión que los niños tienen mediante la revisión y las actividades realizadas.</p> <p>En la segunda hora se realizara la introducción del segundo tema Eres tan importante, mediante una lluvia de ideas los niños compartirán lo que conocen o entiende por el tema. Al final redactaremos un concepto sobre este.</p> <ul style="list-style-type: none">• Desde el 25 de marzo al 2 de marzo los estudiantes trabajaran en la plataforma con la ayuda de sus padres.• El 5 de marzo en la primera hora clase se realizara una discusión en grupo sobre el tema revisado para conocer las ideas que los estudiantes tiene sobre lo revisado con sus padres, así mismo se buscara la reflexión que los niños tienen mediante la revisión y las actividades realizadas. <p>En la segunda hora se realizara la introducción del tercer tema Los derechos de los niños, mediante una lluvia de ideas los niños compartirán lo que conocen o entiende por el tema y se buscara una reflexión sobre el tema.</p> <ul style="list-style-type: none">• Desde el 6 hasta 9 de marzo los estudiantes trabajaran en la plataforma con la lectura y realizando las actividades que la plataforma propone.• El 12 de marzo en la primera hora clase se realizara un trabajo cooperativo sobre el tema revisado para conocer las ideas que los estudiantes tiene sobre lo revisado, este trabajo será expuesto en otros cursos, así mismo se buscara la
--	---

	<p>reflexión que los niños tienen mediante la revisión y las actividades realizadas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desde el 13 hasta 16 de marzo los estudiantes trabajaran sobre el cuarto tema Los deberes de los niños, este será trabajado conjuntamente con los padres. • El 19 de marzo en la primera hora de clase se realizara un trabajo en grupo para conocer las ideas que los estudiantes tienen frente al tema revisado así mismo como la reflexión que obtuvieron al trabajar el tema con sus padres. <p>En la segunda hora de clase se revisara conjuntamente el último tema Cyberbullying este realizara en el aula de computo, con este tema se pretende identificar como el Cyberbullying ataca a nuestros derechos y que por miedo en ocasiones no decimos nada por el miedo que podemos sentir.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El 19 de marzo se realizar la evaluación en la plataforma • El 30 de marzo se entregara las notas cuantitativas de la evaluación realizado en la plataforma. • El 2 de abril se realizara el plenario para conocer y evaluar en trabajo realizado.
<p>Selección de los medios de comunicación</p>	<p>Correo, plataforma</p>

Tabla 06. Análisis de la actividad

2.1.3 DESARROLLO

En esta etapa comprende las siguientes actividades de acuerdo a la tabla 2:

1. Introducción: En el aula se realiza un pequeño preámbulo sobre el tema
2. Una vez culminado la introducción iremos a la sala de computo para ingresar a la plataforma y se leerá un texto sobre el contenido expuesto en la etapa de análisis figura 15



Figura 15 Imagen del texto y actividad

3. En casa se realizara las actividades sobre los temas como se ve en la figura 16

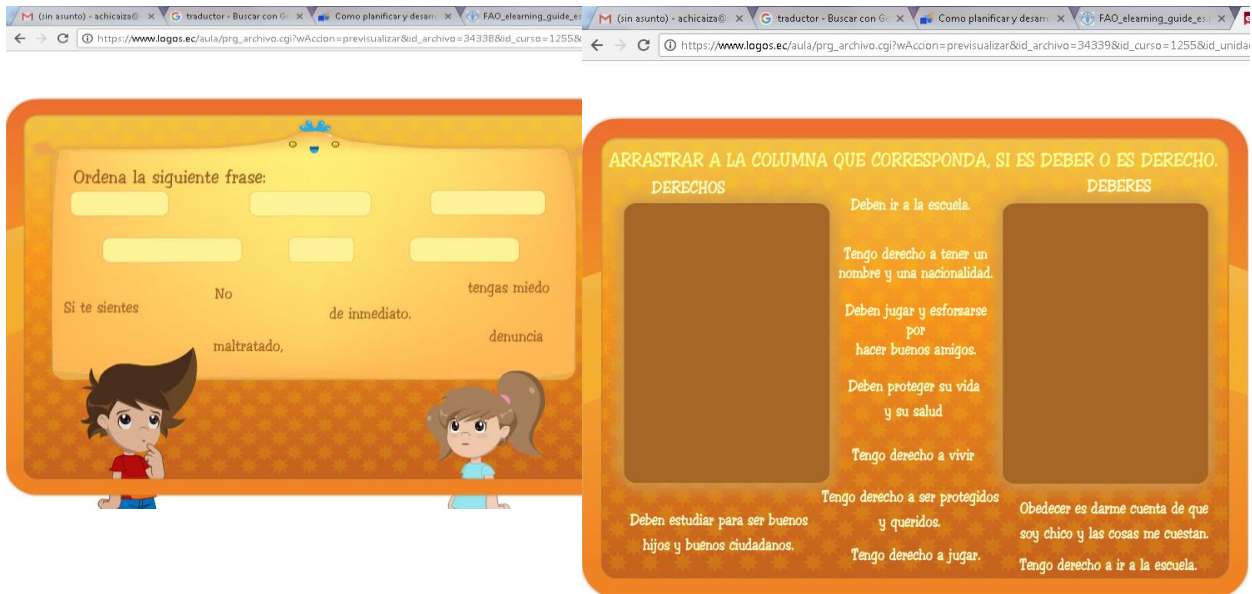


Figura 16 Imagen actividad

4. Una vez concluida las actividades se debe realizar una tarea descrita en la plataforma como se ve en la figura 17

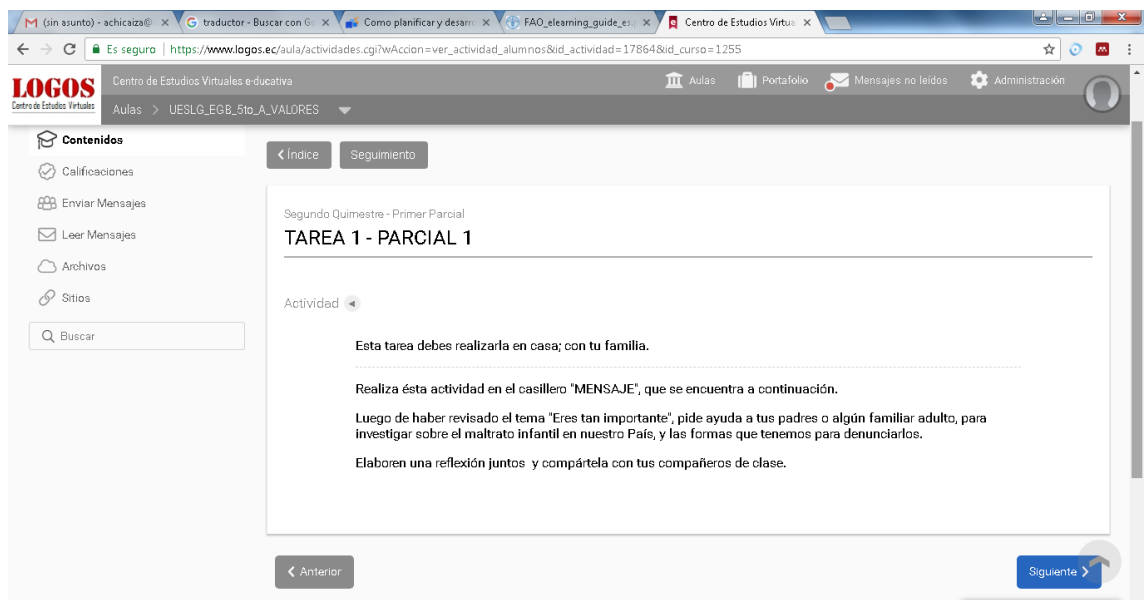


Figura 17 Imagen de la tarea asignada

5. Terminado la tarea se debe realizar la evaluación correspondiente como se ve en la figura 18

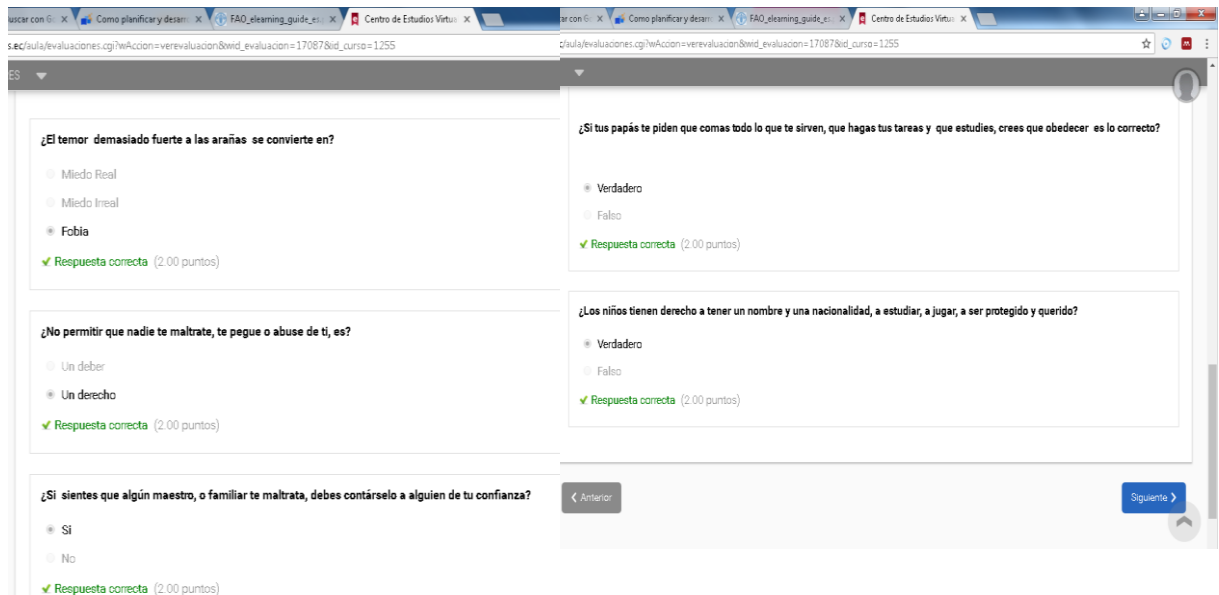


Figura 18 Imagen de la evaluación

6. Al terminar los temas, actividades y evaluación se realizará un encuentro con los niños para establecer un diálogo reflexivo sobre los temas expuestos en la plataforma.

2.1.4 IMPLEMENTACIÓN

En esta etapa se comenzó el 19 de febrero del 2018 hasta el 30 de marzo del 2018 correspondiente al cuarto parcial como se indica en la etapa de análisis y diseño.

2.1.5 EVALUACIÓN

En esta etapa se evaluará las reacciones de los alumnos, el logro de los objetivos de aprendizaje, la transferencia de conocimientos y habilidades relacionadas con el empleo y el impacto de la plataforma con respecto al tema revisado, para ello se realizará en un plenario mediante un diálogo, basado en las siguientes preguntas:

- ¿Qué te gusto de los visto?
- ¿Qué te llamo la atención de lo revisado?
- ¿Qué no te gusto de los temas?
- ¿Qué aprendiste?
- ¿Cuál es reflexión que tienes sobre estos temas y qué te ayude a ti?

Por otra parte al finalizar todas las actividades de la plataforma y temas propuestos en la plataforma se realizara una evaluación que permitirá medir el impacto que esta herramienta tuvo en los estudiantes.

2.3. PARADIGMA Y TIPO DE ESTUDIO

Esta investigación tuvo el seguimiento del objetivo general planteado en la introducción:

- Conocer las percepciones de los estudiantes el uso de la plataforma Logos para promover una enseñanza centrada en el alumno.

Y el seguimiento de los Objetivos específicos:

- Conocer las perspectivas de los estudiantes sobre los recursos e actividades que contiene la plataforma Logos
- Conocer las perspectivas de los estudiantes sobre su autoconocimiento
- Conocer las opiniones de los estudiantes sobre su capacidad reflexiva en la clase una vez concluido el trabajo en la plataforma logos.
- Evaluar el impacto de la plataforma en estudiantes.

De acuerdo a los objetivos se ha definido esta investigación en el paradigma cuantitativo de tipo transaccional y el estudio de casos, la clase de 5^{to} de básica de la

Unidad Educativa San Luis Gonzaga. Una descripción de la Unidad Educativa se encuentra en anexo I

Esta investigación fue un proceso en el cual se sometió al grupo de 5^{to} de básica de la Unidad Educativa San Luis Gonzaga durante un periodo del segundo quimestre en el primer parcial, a una estrategia de aprendizaje a través del uso de la plataforma e-learning de aprendizaje LOGOS.

El 5^{to} de básica tiene las siguientes características con respecto a la cantidad de estudiantes, se encuentran matriculados un promedio de cada grado 84 estudiantes, formando los cursos A, B y C, entre una edad promedio de 10 años, distribución casi equitativa entre hombres y mujeres, y sus características socioculturales están entre media alta.

Durante el segundo quimestre en el primer parcial se aplicó la planificación de una clase con la plataforma Logos como se detallo en el capítulo 4. En base a diversas actividades en un entorno de aprendizaje e-learning, la docente del sector de aprendizaje trabajaba con los y las estudiantes en las actividades que allí se proponían.

La participación de la docente siempre fue de apoyo, ya que el trabajo era realizado en forma autónoma por los y las estudiantes.

2.4. LA MUESTRA

En esta investigación se trabajo con una **muestra no probabilística** o muestra dirigida, de un establecimiento educativo particular de la ciudad de Quito sector La Armenia.

En la institución para el periodo electivo 2017-2018 se matriculados **84 estudiantes** entre niños y niñas de quinto de básica, distribuidos en 3 grados A, B y C cada uno conformado por 28 estudiantes.

El cálculo del tamaño de la muestra se realizara mediante la aplicación del muestreo proporcional, para lo que debemos aplicar la siguiente expresión matemática.

$$n = \frac{NZ_{\alpha}^2 pq}{d^2(N - 1) + Z_{\alpha}^2 pq}$$

Donde N es el tamaño total de la población, igual 84 para nuestro caso, el nivel de confianza requerimos es del 90% lo que se traduce en una valor de $Z_{\alpha} = 1.645$. Consideraremos, además un índice de contestación de la encuesta del 90%, por lo que tendremos un valor de p y q de 0.90 y 0.1 respectivamente. El margen de error máximo recomendable para este tipo de sondeos es del 10% y es el que aplicaremos en nuestro estudio, lo que supone un valor de $d=0.1$.

Aplicamos estos valores, obtenemos el siguiente tamaño de muestra

$$n = \frac{84 * 1.645^2 * 0.9 * 0.1}{0.1^2 (84 - 1) + 1.645^2 * 0.9 * 0.1} = 19.05611912 \approx 19$$

De lo que deducimos un tamaño de **muestra igual a 19** luego de hacer la debida aproximación del resultado.

2.5. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Para poder analizar el impacto del uso de la plataforma Logos en las y los estudiantes de quinto de básica se diseño y se efectuó una **encuesta** como instrumento de recopilación de datos a una muestra representativa de las mismas.

La encuesta es una técnica de recolección de datos como ventajas que la gran cantidad de información se puede transformar en cuantitativa sobre temas a investigar. Un de los usos de las encuestas es cuando se desea saber la opinión del público acerca de un determinado tema.

La encuesta se encuentra en anexo 2.

La tabulación de esta encuesta se detallan en el capítulo 6 de este documento, la información obtenida del análisis de los resultados será usada para los siguientes capítulo.

CAPITULO III: PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE LOS DATOS

3.1. PRESENTACIÓN DE LOS DATOS

En el capítulo anterior se identificó que la muestra para la obtención de datos se realizó mediante un muestreo proporcional donde se indicó mediante la fórmula que los encuestados deberían ser 19 estudiantes, esto con un nivel de confianza requerimos es del 90%, consideraremos, además un índice de contestación de la encuesta del 90%, y el margen de error máximo recomendable para este tipo de sondeos es del 10%.

Sin embargo al realizar la encuesta fueron 32 estudiantes los cuales respondieron, aumentando el índice de confianza y el índice de contestación.

En este capítulo, presentaré los datos para conocer las respuestas a los objetivos de la investigación. Las secciones de este capítulo están organizadas por objetivo de investigación. En cada sección, se presenta por objetivo y al final del capítulo hay una sección de la reflexión sobre ellos, que se comparará con el marco.

3.1.1 CONOCER LAS PERSPECTIVAS DE LOS ESTUDIANTES SOBRE LAS ACTIVIDADES EDUCATIVAS MEDIADA EN LA PLATAFORMA LOGOS

En la primera cuestión se ha querido conocer **la satisfacción** de los niños con la forma de las actividades utilizadas en Logos en el proceso formativo durante el curso escolar.

1. En términos generales, ¿Está satisfecho con la forma en que el docente utilizó la plataforma Logos?

32 respuestas

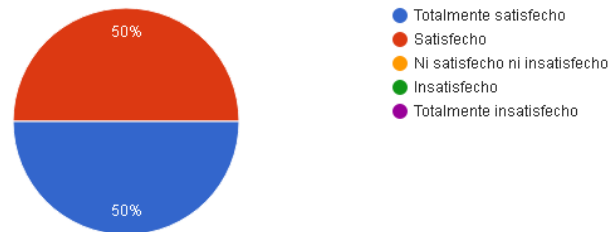


Gráfico 1 Uso de la plataforma Logos

En La figura 1 el grafico muestra que el 50 % de los estudiantes están totalmente satisfechos en la forma de la utilización de Logos por parte de la profesora, y el 50 % esta satisfecho.

En la segunda cuestión se mide la percepción de los estudiantes **del lenguaje** que la docente uso durante las actividades para el aprendizaje.

2. El lenguaje que el profesor usó durante la actividad fue adecuado a los aprendizajes

32 respuestas

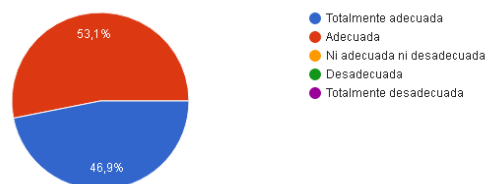


Gráfico 2 Lenguaje de profesor en el uso de Logos

Como se puede ver en la figura 2, en general los estudiantes están de acuerdo con el lenguaje utilizado, ya que su uso se sitúa en 53.1% como totalmente adecuado y un 46.9% adecuado.

En esta tercera cuestión se mide la percepción de los estudiantes si el uso de Logos es positivo para resultados académicos de los estudiantes.

3. ¿Está usted satisfecho con el aprendizaje obtenido en este curso o cursos?

32 respuestas

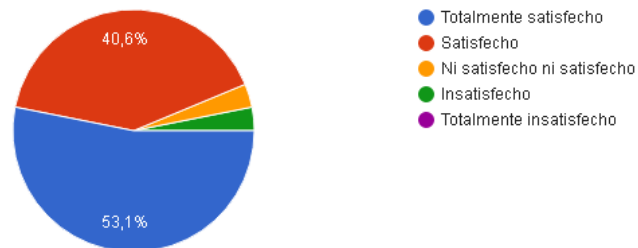


Gráfico 3 Aprendizaje obtenido en Logos

Como podemos ver en la figura 3 en general los estudiantes consideran que el uso de Logos es positivo. Un 53.1% esta totalmente satisfecho para el resultado académico de los alumnos. Un 40.6% esta satisfecho para el resultado, por otra parte un 3.1% esta ni satisfecho ni satisfecho y un 3.1% Insatisfecho.

En esta cuarta cuestión se mide la percepción de las evaluaciones realizadas para la comprensión del curso.

4. Las evaluaciones fueron efectivas al medir la comprensión del curso

32 respuestas

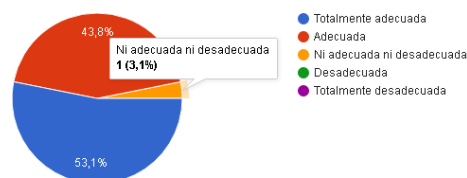


Gráfico 4 Uso evaluaciones Logos

Como se puede ver en la figura 4 el 53.1% esta totalmente de acuerdo a las evaluaciones realizadas, un 43.8% afirman que son adecuadas y un 3.1% consideran que las evaluaciones no son ni adecuadas ni inadecuadas.

En la quinta cuestión se mide la importancia de la utilización de la plataforma como apoyo en los procesos de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Formación cristiana.

8. ¿Desde su perspectiva, que importancia merece la utilización la plataforma Logos, como apoyo didáctico en los procesos de enseñanza-aprendizaje de Formación Cristiana?

82 respuestas

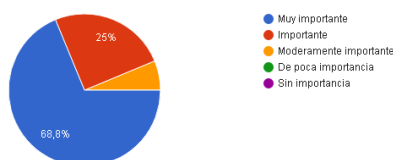


Gráfico 5 Importancia de la plataforma Logos

Como se puede ver en la figura 5 en general los estudiantes afirman que es muy importante ya que su uso sitúa en un 68.8%, el 25% de los alumnos como importante y un 6.3% como moderadamente importante el uso de la plataforma Logos como apoyo a la asignatura de Formación Cristiana.

En la sexta cuestión se mide los valores relativos al contenido del curso, en estructura de la información y el volumen de la información.

15. Valore los siguientes aspectos relativos al contenido del curso:

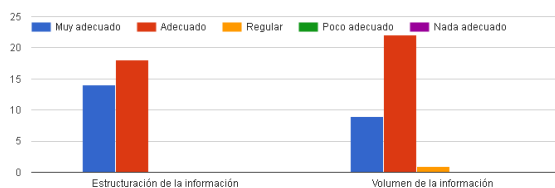


Gráfico 6 Valor relativos del contenido de Logos

En la figura 6 indica en la estructura de la información que 14 personas indican que es muy adecuado y 18 personas indican que es adecuada la estructura.

En el volumen de la información 9 personas indican estar muy adecuado, 22 personas considera adecuado y 1 persona indica ser regular.

En esta séptima cuestión se mide la participación por semana de los alumnos en la plataforma Logos.

5. ¿Cuántas veces usa la plataforma Logos por semana en su casa?

32 respuestas

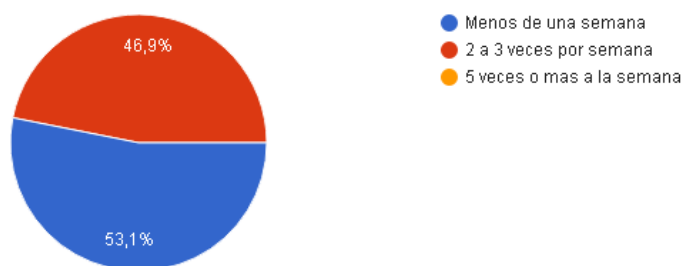


Gráfico 7 Uso de la plataforma Logos

En la figura 7 podemos ver que índice de participación se sitúa en un 53.1% para una participación menos de una semana, una participación entre 2 a 3 veces por semana se sitúa en un 46.9% y en un 0% en 5 veces o más a la semana. Por lo que se puede considerar que el índice de participación de los alumnos es elevado.

Para aquellos estudiantes que han utilizado Logos entre 2 a 3 veces por semana durante el curso se plantea una cuestión, para identificar de una serie de ítems porque no han utilizado.

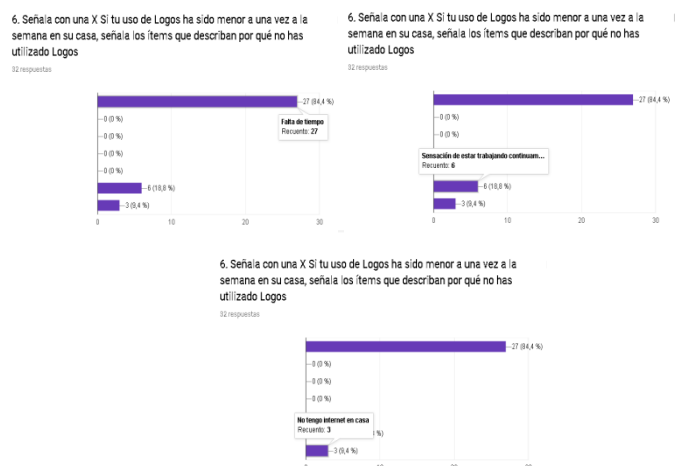


Gráfico 8 Uso de la plataforma Logos menor a una vez

Existe pocos estudiantes que no han utilizado muy frecuente mente la plataforma como se puede ver en la figura 8 el principal motivo es la falta de tiempo con un porcentaje de 84.4% un 19.8 % indica que no a utilizado por la sensación de siempre estar trabajando y un 9.4% por no tener internet en casa.

En la octava cuestión se mide la si Logos a generado una comunicación y la participación familiar.

7. La utilización de Logos ha generado una comunicación y participación familiar

32 respuestas

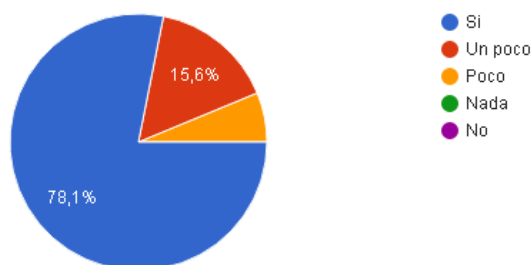


Gráfico 9 Generación de diálogos en familia

Como se puede ver en la figura 9 el 78.1% los alumnos indican que si hay una un dialogo y participación familiar, un 15.6% indican que existe un poco y un 6.3% indica que existe poco comunicación y participación.

En la novena cuestión se mide si el uso de Logos es positivo para los resultados académicos de los alumnos.

9. ¿Consideras que el uso de Logos ha sido positivo para tus resultados académicos?

32 respuestas

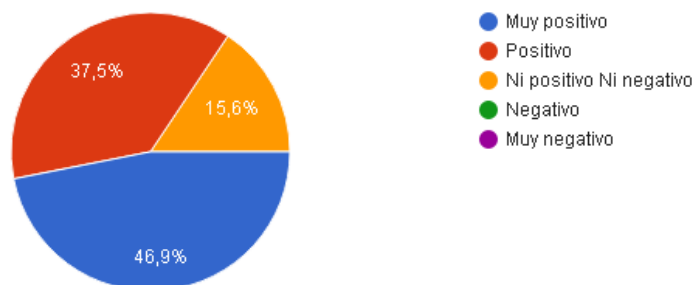


Gráfico 10 Uso de la plataforma Logos

Como podemos ver en la figura 10 en general los estudiantes consideran que el uso de Logos es positivo. Un 46.9% considera que el uso es muy positivo para el resultado académico de los alumnos. Un 37.5% considera que es positivo, y un 15.6% india que ni es positivo ni negativo.

3.1.2. CONOCER LAS PERSPECTIVAS DE LOS ESTUDIANTES SOBRE SU AUTOCONOCIMIENTO

En la decima cuestión se mide los recursos que existen en Logos relacionados con el conocimiento son adecuados y que estos motivan el proceso de aprendizaje.

10. ¿Considera usted que los recursos que existen en Logos relacionados con el conocimiento son adecuados, motivando el proceso de aprendizaje?

32 respuestas

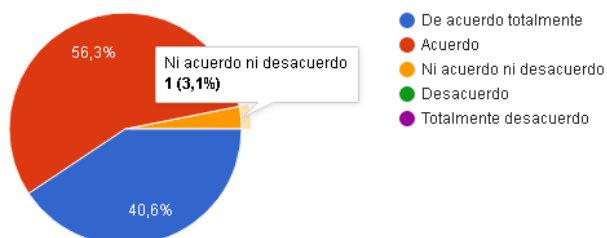


Gráfico 11 Recursos de Logos relacionados con el conocimiento

En la figura 11 se puede ver que el 40.6% está de acuerdo totalmente, el 56.3% indica que está adecuado y un 3.1% dice que no es ni adecuado ni inadecuados los recursos para el proceso de aprendizaje.

En esta décima primera cuestión se mide los recursos que existen en Logos relacionados con el autoconocimiento en el aprendizaje.

11. ¿Considera usted que los recursos que existen en Logos ayudan con el proceso del autoconocimiento de su aprendizaje?

32 respuestas

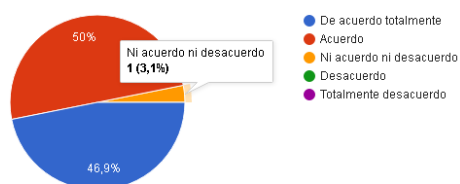


Gráfico 12 Recursos de Logos relacionados con el autoconocimiento

En la figura 12 indica que el 46.9% está de acuerdo totalmente, el 50% indica que es adecuado y un 3.1% indica que no es adecuado ni adecuado los recursos para el autoconocimiento para su aprendizaje.

En la decima segunda cuestión se mide las actividades que existen en Logos ayudo con el autoconocimiento en el aprendizaje de los alumnos.

12. ¿Considera usted que las actividades que existen en Logos ayudo con el proceso del autoconocimiento de su aprendizaje?

82 respuestas

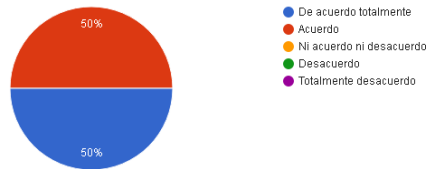


Gráfico 13 Actividades de Logos ayudo en autoconocimiento

Como se ve en la figura 30 se puede ver en el 50% indica que esta de acuerdo totalmente, así mismo con el mismo porcentaje indica que esta de acuerdo.

3.1.3. CONOCER LAS OPINIONES DE LOS ESTUDIANTES SOBRE SU CAPACIDAD REFLEXIVA EN LA CLASE UNA VEZ CONCLUIDO EL TRABAJO EN LA PLATAFORMA LOGOS

En la decimo tercera cuestión se mide los recursos que existen en Logos ayudo con el procesos se reflexión de los alumnos.

13. ¿Considera usted que los recursos que existen en Logos le ayudo a un proceso reflexivo

82 respuestas

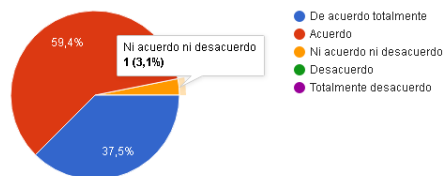


Gráfico 14 Recursos de Logos

En la figura 14 se puede ver que el 37.5% de los alumnos considera estar de acuerdo totalmente, el 59.4% considera adecuado y un 3.1% considera ni adecuado ni desacuerdo con los recurso ayudo a su proceso reflexivo.

En la decimo cuarta cuestión se mide las actividades que existen en Logos si ayudo con un pensamiento reflexivo de los alumnos.

14. Las actividades desarrolladas en la plataforma Logos han generado un pensamiento reflexivo en ti
82 respuestas

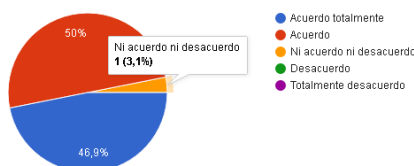


Gráfico 15 Actividades de Logos generado un pensamiento reflexivo

En la figura 15 indica que el 46.9% esta de acuerdo totalmente, el 50% esta de acuerdo y un 3.1% indica que es ni acuerdo ni desacuerdo.

3.2. DISCUSIÓN Y REFLEXIÓN DE RESULTADOS

En los resultados obtenidos en el capitulo 6 de este trabajo, se puede ver que para los alumnos del quinto de básica en general es positivo la plataforma Logos, los alumnos califican el uso de la plataforma como positivo, y un pequeño porcentaje indican que de 2 a 3 veces por semana realizan el ingreso a la plataforma, esto se debe a la falta de tiempo.

Los estudiantes piensan que es beneficioso para el proceso de enseñanza-aprendizaje, en el curso indican que si han logrado tener un pensamiento critico y reflexivo presente a los temas y actividades propuestas en Logos, y los datos parecen evidenciar que la plataforma podría haber ayudado a tener comunicación en la familia.

Por otra parte los alumnos consideran por lo general positivo el uso de Logos para los resultados académicos de proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto se puede señalar como aportaciones de este trabajo que el uso Logos en los ciclos formativos es positivo en el caso de los estudiantes, aportaciones que esta en la línea con las contribuciones de otros autores como son Vygtsky, Piaget y otros autores que han investigado la influencia de las TIC en el aula y que quedan recogidas en este trabajo.

De los resultados obtenido en la investigación, en la relación con la opinión aportada en capítulos anteriores, podemos señalar que la plataforma Logos parece ser efectiva en el proceso de aprendizaje para el nivel educativo objeto de estudio, ya que contribuye, en la opinión de los estudiantes, a mejorar el rendimiento escolar a través de la interacción entre alumnos y la maestra, reduciendo la distancia tecnológica entre ambos, ya que consideran en su mayoría positivo el uso de la plataforma e indican como un punto beneficioso la mejora de la interacción entre la docente y los estudiantes.

Por otra parte se ha visto en el desarrollo de la investigación que Cabero (Cabero Almenara, 2005) señala, una serie de ventajas del uso de las TIC, en la encuesta realizada a los estudiantes se les ha preguntado por su opinión sobre las actividades recurso e implementación, indican como ventajas del uso de la misma.

Así mismo como indica (Bronowski, 1990) es el nuevo rol del docente que pasa de ser un mero transmisor del conocimiento a convertirse en un mediador y que queda reflejado en el resultado del presente trabajo, creando nuevos escenarios y entornos interactivos y ofreciendo nuevas posibilidades para la orientación y enseñanza a los estudiantes.

En el caso de la implementación de Logos en los quinto de básica de la Unidad Educativa San Luis Gonzaga se puede evidenciar gracias a la encuesta que ha sido exitoso ya que los alumnos tuvieron desde el principio una gran acogida del entorno y a la dinámica llevada para la implementación y el uso de la plataforma.

CONCLUSIÓN Y TRABAJO FUTURO

En términos generales, el Sistema Escolar Ecuatoriano aún utiliza metodologías centradas en el docente. Los estudios demuestran que una forma de cambiar estas metodologías es mediante el uso de tecnologías educativas. Esta tesis quería contribuir a cambiar las metodologías de educación en la escuela de San Luis Gonzaga con respecto a la educación cristiana. En particular, esta tesis se centró en conocer las perspectivas de los estudiantes sobre la plataforma, sus recursos y también el autoconocimiento y reflexión de los estudiantes.

Como conclusión del presente trabajo se puede señalar que el uso de la plataforma Logos en el quinto de básica, En su opinión, tiene una influencia positiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo que se puede concluir que los estudiantes apoyan y consideran satisfactorio el uso de Logos como apoyo a la asignatura de Formación Cristiana: Los estudiantes realizan un uso habitual de Logos con el mismo grado de compromiso que el resto de las actividades educativas.

Los estudiantes consideran también que el uso de Logos ha ayudado a mejorar la comunicación en familia e también a mejorar los resultados académicos: el uso de Logos les a permitido desarrollar su pensamiento reflexivo, crítico y también que ha ayudado a formar su autoconocimiento.

Los resultados obtenidos en esta tesis plantean algunas preguntas interesantes que deberían abordarse en los siguientes estudios:

- Algunos niños dijeron que la comunicación con sus padres no era buena. ¿Esto fue por la naturaleza de la actividad?, ¿Cómo se podría cambiar la actividad para aumentar la participación de los padres?

- Algunos niños han dicho que no creían que el uso de la plataforma de logos los ayudara especialmente a lograr los resultados académicos. ¿Cuál fue el problema con la actividad o la plataforma que los hizo pensar esto?

Para desarrollar las competencias que son necesarias para el desarrollo del aprendizaje, la sociedad actual exige la integración de las TIC en el proceso formativo. Los maestros debemos ser conscientes de que para educar es necesario el uso de las herramientas de esta generación.

Esta integración debe servir como apoyo a la docencia y proporcionar instrumentos al proceso de enseñanza-aprendizaje con los que los estudiantes pueden gestionar su propio aprendizaje, fomentando el trabajo cooperativo y sobre todo las habilidades expuestas en la tabla 1 que son propias de las competencias del siglo XXI

La plataforma Logos permite el uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje haciendo que los alumnos puedan obtener una serie de beneficios de dicho uso.

De esta forma, el investigador desea que esta tesis dé un pequeño aporte a la adopción de tecnologías educativas y al uso de metodologías centradas en el estudiante en la escuela donde se realizó esta investigación. Aunque son necesarios más estudios, para validar aún más la tecnología y la actividad / pedagogía, los resultados son consistentes con el cuerpo teórico de evidencia sobre la pertinencia de las tecnologías en educación y su adopción.

BIBLIOGRAFÍA

- Alarcón, D. N., Ramirez Quispe, M., & Vilchez Velito, M. Y. (2013). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y su relación con el aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes de la especialidad de Inglés-Francés*. Promoción 2011 de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Chosica. Lima: Universidad Nacional de Educación.
- Ausubel, D., Novak, J., & Hanesian, H. (1978). *Educational Psychology: A Cognitive View* (2nd ed.). New York.: Holt, Rinehart and Winston.
- Bartolomé, A. (2011). *Blended Learning. Conceptos Básicos*. s. Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación, 23, (p.7-20)
- Bebea, I. (2009). *Alfabetización Digital desde el pensamiento crítico*. España: BIOCORE.
- Bernabeu, R. (2003). *La teoría educativa de Vygotsky en el contexto cultural*. Santander: Cambridge University Press. Recuperado el 01 de noviembre de 2017, de: <http://www.movilizacioneducativa.net/capitulo-libro.asp?idLibro=139&idCapitulo=6>
- Berrutti Gilles, A. (2018). E-Learning Recuperado el 01 de noviembre de 2017, de: <http://stellae.usc.es/red/blog/view/118315/e-learning>
- Bronowski, J. (1990). *Science and Human Values*. Nueva York: Harper Collins.
- Bruer, J. (1993). *A science of learning in the classroom*. MIT Press
- Cabero, J. (2001). *Tecnología educativa. Diseño y utilización de medios en la enseñanza*. Barcelona: Paidós.
- Cabero, J. (2005). *Las TIC y las universidades: Retos, posibilidades y preocupaciones*. Revista de la Educación Superior. (p. 77-100).
- Cabero, J. (2006). *Las nuevas tecnologías en la Sociedad de la Información*. Sevilla: Universidad de Sevilla. Recuperado el 01 de noviembre de 2017, de: http://novella.mhhe.com/sites/dl/free/8448156110/471643/Capitulo_Muestra_Cabero_8448156110.pdf
- Cabero, J. (2007). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Síntesis. Madrid.
- Case, R. (1989). *El Desarrollo Intelectual del Nacimiento a la Edad Madura*. Barcelona: Paidós.
- Castro, S., Guzmán, B., & Casado, D. (2007). *Las Tics en los procesos de enseñanza y aprendizaje*. Laurus. 213-234.
- CENT. (2000). *Centre d'Educatió i Noves Tecnologies*. Recuperado el 23 de 11 de 2017, de <http://cent.uji.es/pub/>

- Díaz, S. (2008). *Plataformas educativas, un entorno para profesores y alumnos*. Revista digital para profesionales de la enseñanza. 1-7.
- Díaz, S. (2009). *Temas para la educación. Plataformas educativas, un entorno para profesores y alumnos*. Revista Digital para profesionales de la enseñanza.
- Driscoll, M. (1994). *Psychology of learning for instruction*. Boston: Allyn and Bacon.
- Educando. (2008). *Uso de las TIC en educación*. Recuperado el 23 de 11 de 2017, de <http://www.educando.edu.do/articulos/docente/uso-de-las-tic-en-educacin/>
- ELMO. (2012) *What is ICT in Education?* Recuperado el 01 de noviembre de 2017, de <http://www.elmoglobal.com/es/html/ict/01.aspx>
- Feriaonline. (2018). Características técnicas de una plataforma virtual. Recuperado el 23 de 11 de 2017, de <http://www.feriaonline.com/bits-elearning/caracteristicas-tecnicas-plataforma.asp>
- Fernández Reinis, A. (2016). *Pedagogos en síntesis*. Recuperado el 01 de noviembre de 2017 de, <https://pedagogosensintesis.blogspot.com/2014/05/la-educacion-centrada-en-el-estudiante.html>.
- Gardner, H. (2016). *Estructura de la mente, la teoría de las inteligencias múltiples*. Picacho Ajusco: Basic Books, división de Harper Collins Publisher.
- Google Sites. (2018). *EVA´s y el Proceso Educativo*. Recuperado el 01 de noviembre de 2017, de <https://sites.google.com/site/iyrq39/contact-us>
- Grané, M. (2009). *Contextos, Medios y Herramientas 2.0 en la Práctica Educativa*. Barcelona : Laertes S.A de Ediciones Educación.
- Grisales Pérez, C. A. (2013). *Implementación de la plataforma Moodle en la Institución Educativa Luis López de Mesa*. Medellín: Universidad Nacional de Colombia.
- GRUPO ADAPTALIA. (2017). *Todo lo que necesitas saber sobre el b-learning. Definición y ejemplos*. Recuperado el 28 de 03 de 2018, de <https://www.game-learn.com/todo-necesitas-saber-sobre-b-learning-definicion-ejemplos/>
- GRUPO EL COMERCIO. (2018). *www.elcomercio.com*. Obtenido de Aprendizaje por competencias: El reto actual y futuro del Ecuador. Recuperado el 28 de 03 de 2018 de <https://www.elcomercio.com/blogs/la-silla-vacia/aprendizaje-competencias-reto-futuro-analisis.html>
- Guri-Rosemblit, S. (2005). *Eight Paradoxes in the Implementation Process of Elearning*. Recuperado el 25 de 03 de 2018, de http://www.smkb.ac.il/privweb/chaim_tir/meds/eight.pdf

- Guzmán Flores, T., Larios Osorio, V., & Chaparro Sánchez, R. (2010). *De la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento: la reestructuración de la universidad rumbo a la virtualización*. Revista de educación y desarrollo (p. 21-28).
- Locke, J. (1690). *An Essay Concerning Human Understanding*. WLC Books.
- LOGOS CENTRO DE ESTUDIOS VIRTUALES E-DUCATIVA. (2018). Centro de Estudios Virtuales educativa. Recuperado el 20 de 11 de 2017, de Logos: <https://www.logos.ec>.
- Martinez, F. (2007). *La sociedad de la Información*. La tecnología desde el campo. Madrid: McGrawHill.
- Moodle. (2018). *¿Qué es Moodle?*. Recuperado el 20 de 11 de 2017, de <https://entornos.com.ar/moodle>
- Nájar Sánchez, O., García Ávila, S. P., & Grosso Molano, E. (2014). *La plataforma virtual como herramienta didáctica dinamiza la lectura y la escritura*. Vínculos (p.189-202).
- PEDAGOGIA (2018). *Lev Semionovich Vygostsky*. PEDAGOGIA – La red de los profesionales en la educación. Recuperado el 25 de 03 de 2018, de <http://pedagogia.mx/lev-semionovich-vygostsky/>
- Pere, M. (2012). *Competencias básicas en la sociedad de la información*. Recuperado el 20 de 11 de 2017, de <http://peremarques.pangea.org/competen.htm>
- Piaget, J. (1968). *Los estadios del desarrollo intelectual del niño y del adolescente*. Buenos Aires: Proteo.
- Piaget, J. (1969). *Psicología y Pedagogía*. Barcelona: Ariel.
- Pribram, K. (1991). *Brain and Perception: Holonomy and Structure in Figural*. Nueva Jersey: Lawrence Erlbaum.
- PSICOPEDAGOGIA.COM. (2018). *Definición de teoría del aprendizaje de Vigotsky*. Portal Psicopedagogia.com. Recuperado el 20 de 11 de 2017, de <https://www.psicopedagogia.com/definicion/teoria%20del%20aprendizaje%20de%20vigotsky>
- Resta, P. (1996). *Technology and changing views of the learning process*. Texas School Boards Association Journal. 11(8).
- Rodríguez Arocho, W. (1999). *El legado de Vygostki y Piaget a la Educación*. En revista latinoamericana de psicología, 31(3)
- Saldarriaga Zambrano, P. J., Bravo Cedeño, G. D., & Loor Rivadeneira, M. R. (2016). *La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea*. Dominio de las ciencias, 127-137.

- Salomón, G. (1993). *Distributed cognitions: Psychological and educational considerations*. Cambridge University Press.
- Simumak. (2013). *E-learning y b-learning: coincidencias, diferencias y detalles*. Recuperado el 28 de 03 de 2018 de <http://simumak.com/es/e-learning-b-learning-coincidencias-diferencias-y-detalles>
- Sociedad Jean Piaget. (2001). *Sociedad Jean Piaget*. Recuperado el 20 de 11 de 2017, de <http://www.piaget.org>
- Solano, I. (2003). Tesis Doctoral. La videoconferencia como Recurso Didáctico en la Enseñanza. Universidad de Murcia.
- Spiro, R., Coulson, R., Feltovich, P., & Anderson, D. (1988). *Cognitive flexibility theory: Advances knowledge acquisition in ill-structured domains*. Tenth Annual Conference of the Cognitive Science Society. Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Tasipanta, J. (2016). *Moodle es un completo sistema para la creación y administración de cursos*. Mensaje dirigido a <https://moodle.org/mod/forum/discuss.php?d=328671>
- THE FLIPPED CLASSROOM. (2015). *El modelo ADDIE y su relación con el diseño instruccional*. Recuperado el 20 de 11 de 2017, de <https://www.theflippedclassroom.es/el-modelo-addie/>
- Torres, R. M. (2005). *Sociedad de la información/ Sociedad del conocimiento*. Recuperado el 20 de 11 de 2017, de www.ub.edu/prometheus21/articulos/obsiberprome/socinfocon.pdf
- UNIDAD EDUCATIVA SAN LUIS GONZAGA. (2016) *El Gonzaga...*. Recuperado el 20 de 11 de 2017, de www.uegonzaga.edu.ec
- Vygotsk, L. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Estados Unidos: Library of Congress Cataloging un Publication Data.
- Moll, L. (1993). *Vygotsky y la educación: connotaciones y aplicaciones de la psicología sociohistórica en la educación (2nd ed.)*. Aiqué.

ANEXO I: UNIDAD EDUCATIVA SAN LUIS GONZAGA

1. Historia de la institución

En el año de 1959, la Compañía de Jesús funda el Colegio San Luis Gonzaga, viéndose así concretado el anhelo de muchas personas que unos años antes, cuando se cumplió el cincuentenario del Prodigio del 20 de abril, habían concebido la idea de crear una nueva institución con el propósito de rendir un tributo a la Virgen por el milagro con que distinguió a las aulas y estudiantes del Colegio San Gabriel.

Con la dirección del P. Gonzalo Romero, S.I., el Gonzaga comienza a educar, precisamente en las aulas centenarias junto a la Iglesia de la Compañía, al comienzo fue un «colegio enteramente gratuito de Bachillerato en Humanidades Modernas y Experimental de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador» y su estudiantado estaba conformado por jóvenes de escasos recursos económicos pero de notable aptitud académica.

Con el tiempo esta condición de gratuidad fue desapareciendo y se empezaron a cobrar pensiones mínimas pero se mantenían ayudas para los estudiantes talentosos que no contaban con los recursos suficientes.

En 1991 forma parte de la Red de Colegios Jesuitas del Ecuador, y como tal se acoge a las innovaciones y postulados de la pedagogía ignaciana. Más adelante, en 1999 asume el reto de la coeducación y con éxito en el año 2005 graduó la primera promoción de hombres y mujeres gonzagas.

En el año 2002 dejó las aulas del Centro Histórico y desde noviembre del 2004 ocupa su propio campus en la Armenia donde continúa sirviendo a la educación de la juventud ecuatoriana.

2. La institución

En la página web (Unidad Educativa San Luis Gonzaga, 2016) indica que es una institución educativa particular, que forma parte de la Red Educativa Ignaciana del Ecuador, REI-E, que a su vez integra el sistema de educación jesuita extendido a nivel latinoamericano y mundial en alrededor de 70 países.

Está ubicada en el sector de La Armenia del Valle de los Chillos, parroquia Conocoto del cantón Quito, con los teléfonos 219 0018 - 219 0378.

Funciona en jornada matutina, en coeducación y ofrece formación en Educación General Básica y Bachillerato.

En cuanto a lo pedagógico, la Red Educativa Ignaciana del Ecuador, a nivel nacional e internacional, apoya en la capacitación a través de asesorías, programas especiales, reuniones de homólogos, intercambios, y talleres para directivos y docentes.

El trabajo, desde quinto año de EGB, se realiza a través de áreas del conocimiento, que son nueve: Ciencias Exactas, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Lenguaje y Literatura, TIC, Cultura Estética, Cultura Física, Lengua Extranjera y Formación Cristiana. El cuerpo docente lo integran educadores y educadoras que conforman el personal docente, administrativo y de apoyo logístico.

a. Misión

Según (Unidad Educativa San Luis Gonzaga, 2016) “Somos una comunidad educativa ignaciana, que desde los valores evangélicos, colaboramos en la formación integral de hombres y mujeres para los demás; ciudadanos: conscientes, competentes, compasivos, comprometidos y creativos”.

b. Visión

En la pagina web (Unidad Educativa San Luis Gonzaga, 2016) indica la visión como “Soñamos en construirnos como una comunidad de aprendizaje abierta a procesos innovadores, propositiva y transformadora de nuestro entorno, que tenga por centro y horizonte la dignidad de la persona humana y el bien común”.

ANEXO 2: ENCUESTA DEL IMPACTO DE LA PLATAFORMA LOGOS

1. En términos generales, ¿Está satisfecho con la forma en que el docente utilizó la plataforma Logos?

- Totalmente satisfecho
- Satisfecho
- Ni satisfecho ni insatisfecho
- Insatisfecho
- Totalmente insatisfecho

2. El lenguaje que el profesor usó durante la actividad fue adecuado a los aprendizajes

- Totalmente adecuada
- Adecuada
- Ni adecuada ni inadecuada
- Inadecuada
- Totalmente inadecuada

3. ¿Está usted satisfecho con el aprendizaje obtenido en este curso o cursos?

- Totalmente satisfecho
- Satisfecho
- Ni satisfecho ni insatisfecho
- Insatisfecho
- Totalmente insatisfecho

4. Las evaluaciones fueron efectivas al medir la comprensión del curso

- Totalmente adecuada
- Adecuada
- Ni adecuada ni inadecuada
- Inadecuada
- Totalmente inadecuada

5. ¿Cuántas veces usa la plataforma Logos por semana en su casa?

- Menos que una semana
- 2 a 3 veces semana
- 5 veces o mas

6. Señala con una X Si tu uso de Logos ha sido menor a una vez a la semana en su casa, señala los ítems que describan por qué no has utilizado Logos

- Falta de tiempo
- No me parece un buen recurso
- No conozco su funcionamiento
- No me gusta este tipo de entornos
- Me genera más trabajo que beneficios
- Sensación de estar trabajando continuamente
- No tengo internet en casa

Responda la siguiente encuesta de acuerdo a su experiencia en el manejo y aprendizaje de la plataforma Logos

7. La utilización de Logos ha generado una comunicación y participación familiar

- Si
- Un poco
- Poco
- Nada
- No

8. ¿Desde su perspectiva, que importancia merece la utilización la plataforma Logos, como apoyo didáctico en los procesos de enseñanza-aprendizaje de Formación Cristiana?

- Muy importante
- Importante
- Moderadamente importante
- De poca importancia
- Sin importancia

9. ¿Consideras que el uso de Logos ha sido positivo para tus resultados académicos?

- Mucho positivo
- Positivo
- Ni positivo Ni negativo
- Negativo
- Muy negativo

10. ¿Considera usted que los recursos que existen en Logos relacionados con el conocimiento son adecuados, motivando el proceso de aprendizaje?

- De acuerdo totalmente
- Acuerdo
- Ni acuerdo ni desacuerdo
- Desacuerdo
- Totalmente desacuerdo

11. ¿Considera usted que los recursos que existen en Logos ayudo con el proceso del autoconocimiento de su aprendizaje?

- De acuerdo totalmente
- Acuerdo
- Ni acuerdo ni desacuerdo
- Desacuerdo
- Totalmente desacuerdo

12. ¿Considera usted que las actividades que existen en Logos ayudo con el proceso del autoconocimiento de su aprendizaje?

- De acuerdo totalmente
- Acuerdo
- Ni acuerdo ni desacuerdo
- Desacuerdo
- Totalmente desacuerdo

13. ¿Considera usted que los recursos que existen en Logos le ayudo a un proceso reflexivo

- De acuerdo totalmente
- Acuerdo
- Ni acuerdo ni desacuerdo
- Desacuerdo
- Totalmente desacuerdo

14. Las actividades desarrolladas en la plataforma Logos han generado un pensamiento reflexivo en ti

- Acuerdo totalmente
- Acuerdo
- Ni acuerdo ni desacuerdo
- Desacuerdo
- Totalmente desacuerdo

15. Valore los siguientes aspectos relativos al contenido del curso:

Estructuración de la información

- Muy adecuado
- Adecuado
- Regular
- Poco adecuado
- Nada adecuado

Volumen de la información

- Muy adecuado
- Adecuado
- Regular
- Poco adecuado
- Nada adecuado