



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS JURÍDICAS

“Año de la Reconciliación”

**TESIS MONOGRAFICA PARA OPTAR AL TITULO DE LICENCIADO (A) EN
COMUNICACIÓN PARA EL DESARROLLO**

TEMA:

Análisis de la implementación de los entornos virtuales Edmodo y Classroom como herramienta didáctica, para el fortalecimiento del proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes de 3ro y 4to año de la carrera de Comunicación para el Desarrollo, en el II semestre 2019.

AUTORES:

Br. Madelaine Santayana Corzo Treminio

Br. Dana Katherine Guadamuz Bermúdez

Tutor y asesor metodológico:

Msc. Ledyth López

Managua, diciembre 2019

¡A la libertad por la Universidad!

RESUMEN

El nuevo contexto tecnológico ha propiciado que diversas actividades cotidianas se desarrollen de manera más óptima, reduciendo recursos y tiempos de ejecución. En los últimos años, los procesos de enseñanza-aprendizaje también han sido influenciados por este componente que ha llevado a las instituciones educativas a replantearse las metodologías, modalidades y procesos de formación, en la educación superior principalmente. Aunque la incorporación tecnológica en diversos programas educativos ya es una realidad, no obstante, existen aún instituciones que, probablemente por desinterés, desconocimiento o inexperiencia en la materia no han incursionado en este entorno, lo que genera dificultades en cuanto a la retención académica.

Partiendo de esto, podemos encontrar la gran utilidad y facilidad que viene a brindar esas nuevas herramientas tecnológicas para la educación, conocidas como las TIC en el proceso de la enseñanza universitaria, así como su fácil manejo y rápido acceso para quienes la utilicen.

Diversos estudios en el mundo han demostrado que el implementar la tecnología en la educación ha sido un avance significativo en la captación de información por parte del estudiante, ayudándole a valerse de nuevos medios, los cuales están acostumbrados a usar, para poder alcanzar sus objetivos.

En consecuencia, con relación a lo anteriormente expuesto, en el presente estudio se presenta un análisis de la situación actual de los entornos digitales utilizados como nuevas herramientas en el proceso enseñanza-aprendizaje en la carrera de Comunicación para el Desarrollo de la UNAN- Managua, plantea un plan de capacitación para los docentes y los estudiantes de la carrera de Comunicación para el Desarrollo como respuesta a los resultados obtenido

Dedicatoria

Madelaine Santayana Corzo Treminio.

Dedico esta monografía primeramente a Dios por la sabiduría que me ha brindado para seguir adelante.

A mis padres Dante Hernán Corzo Barrios y Massiel Treminio Lechado porque siempre me estuvieron para apoyarme en lo que necesite.

A mis hermana y hermano por haber me brindado apoyo y aliento para seguir adelante.

A mis familiares que de una u otra manera estuvieron en mi proceso de formación profesional.

Agradecimientos

Madelaine Santayana Corzo Treminio

Agradezco a mis padres por el apoyo que me brindaron económica y emocionalmente.

A Miguel Ángel por el apoyo incondicional que me brindó en el transcurso de este proceso monográfico.

A mi tutora Msc. Ledyth López por ayudarnos en todo el transcurso de la monografía.

Al Msc. Milán Prado y al maestro Matías Talavera que siempre estuvieron presente para cualquier consulta.

Dedicatoria

Dana Katherine Guadamuz Bermúdez

Esta tesis la dedico con todo mi amor y cariño a Dios por ser fuente de motivación e inspiración para poder superarme cada día más y poner ángeles en mi camino como el que ahora está a mi lado, dándome mucho amor; a mi familia por su gran sacrificio y esfuerzo para impulsarme a obtener mi carrera universitaria sobre todo por creer en mí y que a pesar de los momentos difíciles que atravesamos siempre me brindaron su apoyo; la dedicó también a mi amigo Bryan, que no pudo lograr esta meta como muchos otros en estos momentos pero que, estoy segura que al igual que yo lograra concretar su carrera universitaria y a todas aquellas personas que durante estos cinco años me apoyaron para lograr que te sueño se hiciera realidad.

Agradecimientos

Dana Katherine Guadamuz Bermúdez

Agradezco a Dios en primera instancia por todas las bendiciones que me regala, sobre todo por la vida; a mi familia por todo el esfuerzo que hicieron a lo largo de estos cinco años para ayudarme a culminar mi carrera universitaria; a mi novio por todo el apoyo que me brindó en mis momentos buenos pero sobre todo en los malos; a mis amigos y compañeros que estuvieron en algún momento compartiendo conmigo, principalmente a los que siguen estando como mi mejor amiga y a todas las personas que hicieron posible de alguna u otra manera, cumplir esta meta. No lo pude haber hecho sin todos ustedes. ¡Gracias!

Contenido

| | |
|--|-----|
| RESUMEN..... | I |
| Dedicatoria..... | II |
| Agradecimientos | III |
| I. INTRODUCCIÓN | 1 |
| II. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN | 2 |
| III. JUSTIFICACIÓN..... | 3 |
| IV. PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA | 4 |
| Caracterización del problema..... | 4 |
| Delimitación del problema..... | 4 |
| Formulación del problema..... | 4 |
| Sistematización del problema | 4 |
| VI. Marco Teórico | 7 |
| 6.1 Plataforma educativa | 7 |
| 6.2 Objetivo de esta nueva tecnología..... | 7 |
| 6.3 Clases de plataformas educativas | 8 |
| 6.3.1 Plataformas de software libre | 8 |
| 6.3.2 Plataformas de software Privado | 9 |
| 6.4. Funcionamiento del software VPN de Le VPN..... | 9 |
| 6.5. Inserción al medio educativo..... | 9 |
| 6.6. Inicios de la utilización de esta nueva tecnología..... | 10 |
| 6.7. VENTAJAS Y DESVENTAJAS..... | 12 |
| 6.7.1. Ventajas..... | 12 |
| 6.7.1.1. Fomento de la comunicación profesor/alumno..... | 12 |
| 6.7.1.2 Facilidades para el acceso a la información..... | 12 |
| 6.7.1.3. Fomento del debate y la discusión | 12 |
| 6.7.1.4. Desarrollo de habilidades y competencias | 12 |
| 6.7.1.5. El componente lúdico | 13 |

| | |
|--|----|
| 6.7.1.6. Fomento de la comunidad educativa | 13 |
| 6.8. Desventajas..... | 13 |
| 6.8.1. Mayor esfuerzo y dedicación por parte del profesor | 13 |
| 6.8.2. Necesidad de contar con alumnos motivados y participativos | 14 |
| 6.8.3 El acceso a los medios informáticos y la brecha informática | 14 |
| 6.9. Edmodo | 14 |
| 6.9.1. Funcionalidades de Edmodo..... | 15 |
| 6.10. Classroom..... | 16 |
| 6.10.1. Manual de uso de Google Classroom | 16 |
| 6.11. Proceso de Enseñanza-Aprendizaje..... | 17 |
| 6.12. Moodle..... | 17 |
| 6.13. A Tutor | 18 |
| 6.14. ILIAS..... | 18 |
| 6.15. LRN..... | 19 |
| 6.16. Análisis FODA | 20 |
| VII. Diseño metodológico..... | 21 |
| 7.1. Tipo de investigación..... | 21 |
| 7.2. Área de estudio | 21 |
| 7.3. Área técnica..... | 21 |
| 7.4. Universo y Muestra | 21 |
| 7.5. Métodos y técnicas de recolección de datos..... | 22 |
| 7.8. MOVI: Matriz de Operacionalización de Variables de Investigación | 24 |
| VIII: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS..... | 32 |
| Capítulo i: Diagnóstico de la situación actual de los entornos virtuales Edmodo y Classroom como herramienta didáctica para el fortalecimiento del proceso de enseñanza- aprendizaje | 32 |
| Capitulo ii: El funcionamiento y manejo de los entornos educativos Edmodo y..... | 36 |
| Classroom..... | 36 |
| Capitulo iii: Propuesta de plataforma educativa más conveniente para los docentes y estudiantes como herramienta didáctica para fortalecimiento del proceso | 42 |
| enseñanza- aprendizaje..... | 42 |

| | |
|-------------------------------|----|
| IX. CONCLUSIONES..... | 46 |
| X. RECOMENDACIONES..... | 53 |
| XI. LISTA DE REFERENCIAS..... | 54 |
| Anexos..... | 55 |

I. INTRODUCCIÓN

La globalización en la etapa moderna ha obligado al ser humano a optar por diversos y novedosos mecanismos, los cuales, han venido a facilitar el intercambio de comunicación entre los ciudadanos en diversas actividades cotidianas, por ejemplo, el intercambio de información, la diversificación de los medios y, el impacto más importante, en la educación.

En este ámbito, ha influenciado de forma inicua los entornos virtuales conocidos como las TIC. Las instituciones educativas han implementado el uso de las TIC, en los procesos de enseñanza-aprendizaje entre los alumnos y maestros, los cuales han venido a brindar un mayor alcance en la distribución e intercambio de información académica para los preparando, sin que las barreras de tiempo y espacio sean una bifurcación en lo que se pretende lograr, a través de cualquier dispositivo móvil.

Las plataformas educativas o aulas virtuales, hoy en día son utilizadas por diversas instituciones académicas, ya que, es una herramienta didáctica moderna que busca identificarse con el estudiante actual, que vive interconectado, que está sediento de conocimiento y busca información en línea.

Los procesos de enseñanza universitaria hoy en día cuentan con muchas herramientas didácticas que facilitan su aprendizaje, entre ellas las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Estas se han incorporado aceleradamente en la pedagogía universitaria, desde las clases virtuales, las redes sociales, el internet, los sistemas de comunicación, etc. son algunos ejemplos de las diversas formas que existen en el mercado y de las cuales los jóvenes estudiantes universitarios se pueden valer para lograr alcanzar un mejor aprendizaje.

II. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

A continuación, se recopilaron algunas tesis similares que hacen referencia a las plataformas educativas y redes sociales como nuevas herramientas implementadas en el medio educativo, no obstante, no existen investigaciones que profundicen en el uso de algunas de esas herramientas educativas, es por ello, que esta investigación busca recopilar datos e información acerca de dos plataformas que están siendo utilizadas actualmente en la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua.

En la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua se encontró una tesis acerca de una red social como herramienta de enseñanza-aprendizaje, siendo éste un trabajo investigativo referente a las tecnologías de la información y comunicación:

❖ Tesis: Uso de Facebook como herramienta de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de cuarto año matutino y vespertino en la carrera de Comunicación para el Desarrollo durante el segundo semestre 2016. Realizada por Gerry García y Henry López.

Las investigaciones o estudios en otros países similares al presente documento, que se encontraron son:

❖ Tesis: Plataformas Educativas. Año 2009. Realizada por Patricia Gabriela Charcas.

Tesis: Plataforma virtual como herramienta de gestión en el aprendizaje de contenidos procedimentales, de la asignatura de Juego de Negocios en la Facultad de Ciencias Administrativas y Recursos Humanos de la USMP. Año 2014. Realizada por Pedro Enrique Trillo.

III. JUSTIFICACIÓN

En este nuevo contexto tecnológico en el que se encuentra actualmente sumergidos, los procesos de enseñanza-aprendizaje han evolucionado con la inserción de las plataformas educativas al medio educativo, tal es el caso de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua, quienes implementaron desde el año 2018 el uso de estas nuevas herramientas a raíz de la nueva modalidad por encuentro, para facilitar así la comunicación entre docente-estudiante, la asignación y entrega de tareas, el auto estudio lo cual ayuda a ir eliminando el arcaico y burdo sistema de entrega de asignaciones físicamente, reduciendo así el espacio y esfuerzo vano empleado. Además, el uso de las plataformas forma parte de la virtualización de la enseñanza en la universidad, en los procesos educativos de grados, posgrados y maestrías.

Por ello este estudio, siguiendo la línea de investigación asignada por la Universidad, Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, se propone un análisis comparativo entre el uso de las plataformas educativas Edmodo y Classroom, como nuevas herramientas en el proceso enseñanza-aprendizaje aplicado a los estudiantes de la carrera de Comunicación para el Desarrollo.

Ambas plataformas educativas antes mencionadas, están siendo utilizadas por los estudiantes de tercero y cuarto año de la carrera COMDES, por ende, se pretende valorar la factibilidad de cada una de ellas y así, determinar por medio de los resultados obtenidos en este estudio cuál de ellas resulta ser la más rentable y eficaz para los docentes y estudiantes.

IV. PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA

Caracterización del problema

A raíz del surgimiento de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, se han creado nuevas herramientas para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el medio educativo. Las TIC han sido un recurso innovador que permite el acceso a producción, tratamiento y comunicación de información presentada en diferentes códigos y al ser incorporadas en el sistema educativo vigente, han abierto una brecha en el camino a la modernización de la enseñanza y el aprendizaje.

Delimitación del problema

En Nicaragua, propiamente en la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-MANAGUA) se ha implementado esta nueva herramienta tecnológica a partir de mediados del año 2018, la cual ha venido a facilitar la labor de los docentes en cuanto a la enseñanza y la comunicación con el estudiantado. Dicha afirmación la vemos reflejada en el caso de los estudiantes de tercero y cuarto año de la carrera de comunicación para el desarrollo quienes están utilizando actualmente las plataformas Edmodo y Classroom. Por consiguiente, se crea la necesidad de indagar sobre cuál de estas plataformas es la más aceptada por los estudiantes y los docentes.

Formulación del problema

Por ello, se nos hace necesario plantear las siguientes interrogantes para descubrir el verdadero alcance de las plataformas antes mencionadas:

¿Cómo se implementan los entornos virtuales Edmodo y Classroom como herramienta didáctica para el fortalecimiento del proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes de 3ro y 4to año de la carrera de Comunicación para el Desarrollo en el II semestre 2019?

Sistematización del problema

¿Cómo la situación actual de los entornos virtuales Edmodo y Classroom como herramienta didáctica para el fortalecimiento del proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes de 3ro y 4to año de la carrera de Comunicación para el Desarrollo en el II semestre 2019?

¿Cómo es el funcionamiento y manejo de los entornos educativos Edmodo y Classroom?

¿Cuál es la plataforma educativa más conveniente para los docentes y estudiantes como herramienta didáctica para el proceso enseñanza- aprendizaje?

V. OBJETIVO GENERAL:

Analizar la implementación de los entornos virtuales Edmodo y Classroom como herramienta didáctica para el fortalecimiento del proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes de 3ro y 4to año de la carrera de Comunicación para el Desarrollo en el II semestre 2019.

5.1 Objetivos Específicos:

- ❖ Realizar un diagnóstico de la situación actual de los entornos virtuales Edmodo y Classroom como herramienta didáctica para el fortalecimiento del proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes de 3ro y 4to año de la carrera de Comunicación para el Desarrollo en el II semestre 2019.

- ❖ Comparar el funcionamiento y manejo de las plataformas educativas Edmodo y Classroom.

- ❖ Proponer una plataforma para fortalecimiento del proceso enseñanza- aprendizaje de acuerdo al nivel de los conocimientos de los usuarios.

VI. Marco Teórico

6.1 Plataforma educativa

Según Díaz Becerro (2009) afirma que: “Una plataforma educativa virtual, es un entorno informático en el que nos encontramos con muchas herramientas agrupadas y optimizadas para fines docentes” (P.3)

Se entiende por plataforma educativa como un sitio en la Web, que permite a un profesor contar con un espacio virtual en Internet donde sea capaz de colocar todos los materiales de su curso, enlazar otros, incluir foros, wikis, recibir tareas de sus alumnos, desarrollar test, promover debates, chats, obtener estadísticas de evaluación y uso -entre otros recursos que crea necesarios incluir en su curso- a partir de un diseño previo que le permita establecer actividades de aprendizaje y que ayude a sus estudiantes a lograr los objetivos planteados. (Becerro, 2009).

6.2 Objetivo de esta nueva tecnología

La finalidad de una plataforma educativa dependerá de las necesidades que tengan los usuarios, previamente señaladas por la institución que la requiere. Si bien es cierto, el objetivo universal del e-learning es facilitar procesos de enseñanza aprendizaje en los estudiantes, hay casos en los que se restringe su utilidad al hecho de sólo facilitar contenidos y materiales de aprendizaje, en este caso se les identifica como GESTORES O PLATAFORMAS PARA DIFUNDIR RECURSOS DE APRENDIZAJE (CMS), en otros casos están las denominadas AULAS VIRTUALES, cuyo eje es la comunicación y brindar las facilidades para el desarrollo del trabajo colaborativo entre los estudiantes. Por otro lado, están las plataformas de mayor complejidad que pretenden cubrir todas las necesidades de los usuarios, llamados ENTORNOS VIRTUALES O SISTEMAS PARA LA GESTIÓN DE APRENDIZAJE (LMS) o CAMPUS VIRTUAL, muchas instituciones de educación superior ya cuentan con este tipo de e-learning. (Mazuelos, 2009).

Almirall y Bellot lo expresan en su libro Fundamentos del diseño y la evaluación de plataformas: “Los profesionales del diseño en e-learning debemos ser cuidadosos respecto a la finalidad y el uso de las mismas. Debemos huir del análisis y comparaciones fáciles de

plataformas ya existentes, no porque éstas no sean adecuadas en sí mismas, sino porque en muchas ocasiones lo que no ha sido adecuado ha sido su proceso de diseño, su estrategia de implantación y sus formas de uso” (P.5)

Si bien es cierto, según (Díaz, 2009), el objetivo universal del aprendizaje en línea es “facilitar procesos de enseñanza aprendizaje en los estudiantes, hay casos en los que se restringe su utilidad al hecho de sólo facilitar contenidos y materiales de aprendizaje, en este caso se les identifica como Gestores o plataformas para difundir recursos de aprendizaje (CMS).

6.3 Clases de plataformas educativas

En la actualidad existe un número bastante amplio de plataformas, y atendiendo al periodo de tiempo en que estas han cobrado importancia, cabe esperar que su proliferación y perfeccionamiento vayan creciendo a un ritmo considerable y en un corto plazo de tiempo. Esto es válido para las plataformas que han nacido por iniciativa de las diferentes administraciones educativas, como para aquellas que lo han hecho por iniciativa de empresas privadas.

6.3.1 Plataformas de software libre

El software libre brinda libertad a los usuarios sobre su producto adquirido para ser usado, copiado, estudiado, modificado y redistribuido libremente. Por lo tanto, el termino libre, se refiere a cuatro libertades del usuario: la libertad de usar el programa, con cualquier propósito; de estudiar el funcionamiento del programa, y adaptarlo a las necesidades; de distribuir copias, con lo que puede ayudar a otros; de mejorar el programa y hacer públicas las mejoras, de modo que toda la comunidad se beneficie (para la segunda y última libertad mencionadas, el acceso al código fuente es un requisito previo).

6.3.2 Plataformas de software Privado

Su finalidad no está dirigida a su comercialización. Se diferencian de las de software libre en que no están pensadas para su distribución masiva a un conjunto de usuarios.

Con lo cual no intentan responder al mayor número de necesidades y situaciones generales de muy diferentes instituciones. (Becerro, 2009)

6.4. *Funcionamiento del software VPN de Le VPN*

VPN, por sus siglas en inglés, significa Red Privada Virtual. Esta suerte de túnel virtual encriptado se utiliza para establecer una conexión a Internet 100% segura. La VPN encripta la conexión a Internet desde su computador, laptop u otros dispositivos, y la protege sin importar en dónde se encuentre.

Utilizar el software de Le VPN en Mac, Windows u otros sistemas operativos garantiza la seguridad de su conexión a Internet en todo momento, incluyendo cuando utiliza conexiones de Wifi públicas. (recuperado del blog (Anónimo, 2019)

6.5. *Inserción al medio educativo*

En la actualidad, resulta impensable abandonar a los jóvenes en la cultura global de la comunicación sin formarlos acerca de cuándo, cómo y por qué usar las tecnologías emergentes. El desarrollo de conceptos como “aprendizaje a lo largo de toda la vida”, “aprender a aprender”, etc., han supuesto que la institución escolar deba modificar los roles tradicionales del profesor y del alumno, y que, en muchos casos, comiencen ya a concretarse en criterios estandarizados y generales.

Cabe decir la forma en la cual las tecnologías se abrieron paso muy rápidamente en este ámbito de la educación y como desde el uso de la radio en las escuelas avanzamos hasta llegar a usar diferentes herramientas mucho más avanzadas como son la plataforma educativa y como ira avanzando en la evolución de nuevas tecnologías con más flexibilidad. (Sánchez, 2013).

La incorporación de las TIC a la educación ha venido marcada, tradicionalmente, más por la

tecnología que por la pedagogía y la didáctica. En la escuela, al igual que en otros ámbitos, el uso creciente de las tecnologías ha estado dictado por su evolución y desarrollo, y, aunque se han aplicado a la educación desde mucho tiempo atrás, es a partir de los años ochenta cuando comienza su generación.

En la actualidad, resulta impensable abandonar a los jóvenes en la cultura global de la comunicación sin formarlos acerca de cuánto, cómo y por qué usar las tecnologías emergentes. (Anónimo, 2014)

6.6. Inicios de la utilización de esta nueva tecnología

Podemos encontrar como ha venido comenzando la utilización de estas nuevas herramientas en nuestro país, propiamente dicho, en sus universidades y como genera ventajas a sus usuarios.

Según la ingeniera Karina Maltez, directora de Enseñanza Virtual de la Universidad Católica (Única), el principal desafío que deben enfrentar las universidades del país es la alfabetización digital, tanto como para docentes como para estudiantes. “Necesitamos sensibilizarnos para aprovechar al máximo todos los recursos que la tecnología nos ofrece”, apunta.

Maltez destaca que pese a las limitaciones que puedan existir, la enseñanza virtual tiene como bondades el acceso las 24 horas, a la plataforma “y eso nos permite ser administradores de nuestro tiempo, anula las distancias geográficas y la más importante, fomenta el autoestudio”.

Tanto para el rector de la Universidad Centroamericana UCA, José Alberto Idiáquez, como para la vicerrectora administrativa Tania María Zambrana, la implementación de los cursos virtuales ha sido de mucho impacto en los procesos de formación académica, especialmente en las circunstancias actuales en las que las actividades académicas de las universidades han sido limitadas a la represión gubernamental.

“La UCA tiene una plataforma de educación virtual que nosotros denominamos Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) ya la tenemos desde hace varios años, como complemento a la preespecialidad, también en los cursos bimodales y en este contexto ha sido crucial para poder

mantener la actividad académica. Nosotros el ciclo pasado (último cuatrimestre del año 2018) le denominamos ciclo académico virtual y tuvimos una matrícula del 50% de los estudiantes, es decir en comparación a la matrícula completa de la UCA”, expresó Zambrana.

Por su parte el rector Idiáquez, agregó que de cara a este año la universidad tiene contemplado desarrollar las clases de manera presencial, también están considerando brindar las clases de manera virtual, por una cuestión estrictamente de seguridad física para los estudiantes. “No podemos decir tampoco que vamos a abrir y que van a venir aquí los muchachos porque tenemos que ir viendo la situación, porque no podemos exponer a los jóvenes y pues si hay que seguir de manera virtual, se seguirá”, expresó Idiáquez.

Según Cecilia Herdocia, directora académica de la Universidad Americana, a partir del segundo semestre de 2018 se tomó la decisión de institucionalizar las herramientas de Google for Education, de modo que todos los docentes empezaron a utilizarla tanto para apoyar su labor presencial como para atender la demanda de los estudiantes que no podían movilizarse hacia la universidad. “Esto ha sido un gran reto, pero a la vez una buena experiencia de aprendizaje para toda la comunidad universitaria. Aún es necesario continuar aprendiendo y haciendo ajustes a las normativas y otros aspectos que optimicen esta experiencia”.

La académica indica que, En Nicaragua, debido a que la educación virtual no ha tenido grandes avances, tenemos el reto de demostrar que es posible lograr una educación de calidad, utilizando esta modalidad. Para los estudiantes, el hecho de no requerir un traslado al recinto, puede dar seguridad y economía.

La Universidad Agraria (UNA) implementará hasta este año la plataforma de enseñanza virtual, de momento, dos carreras estarán disponibles en esta modalidad.

6.7. VENTAJAS Y DESVENTAJAS

6.7.1. Ventajas

6.7.1.1. Fomento de la comunicación profesor/alumno

La relación profesor/alumno, al transcurso de la clase o a la eventualidad del uso de las tutorías, se amplía considerablemente con el empleo de las herramientas de la plataforma virtual. El profesor tiene un canal de comunicación con el alumno permanentemente abierto.

6.7.1.2 Facilidades para el acceso a la información

Es una potentísima herramienta que permite crear y gestionar asignaturas de forma sencilla, incluir gran variedad de actividades y hacer un seguimiento exhaustivo del trabajo del alumnado. Cualquier información relacionada con la asignatura está disponible de forma permanente permitiéndole al alumno acceder a la misma en cualquier momento y desde cualquier lugar. También representa una ventaja el hecho de que el alumno pueda remitir sus actividades o trabajos en línea y que éstos queden almacenados en la base de datos.

6.7.1.3. Fomento del debate y la discusión

El hecho de extender la docencia más allá del aula utilizando las aplicaciones que la plataforma proporciona permite fomentar la participación de los alumnos. Permite la comunicación a distancia mediante foros, correo y Chat, favoreciendo así el aprendizaje cooperativo.

6.7.1.4. Desarrollo de habilidades y competencias

El modelo educativo que promueve el espacio europeo tiene entre sus objetivos no sólo la transmisión de conocimientos sino el desarrollo en los alumnos de habilidades y competencias que los capaciten como buenos profesionales. Al mismo tiempo se consigue también que el

alumno se familiarice con el uso de los medios informáticos, aspecto de gran importancia en la actual sociedad de la información.

6.7.1.5. El componente lúdico

El uso de tecnologías como la mensajería instantánea, los foros, videos, Chats... en muchos casos, actúa como un aliciente para que los alumnos consideren la asignatura interesante. En definitiva, dota a la docencia de un formato más cercano al lenguaje de las nuevas generaciones.

6.7.1.6. Fomento de la comunidad educativa

El uso de plataformas virtuales está ampliando las posibilidades de conexión entre los docentes. Su extensión en el uso puede impulsar en el futuro a la creación de comunidades educativas en las cuales los docentes compartan materiales o colaboren en proyectos educativos conjuntos.

6.8. Desventajas

6.8.1. *Mayor esfuerzo y dedicación por parte del profesor*

El uso de plataformas virtuales para la enseñanza supone un incremento en el esfuerzo y el tiempo que el profesor ha de dedicar a la asignatura ya que la plataforma precisa ser actualizada constantemente.

6.8.2. Necesidad de contar con alumnos motivados y participativos

El empleo de las herramientas virtuales requiere de alumnos participativos que se involucren en la asignatura.

6.8.3 El acceso a los medios informáticos y la brecha informática

La utilización de plataformas virtuales como un recurso de apoyo a la docencia exige que el alumno disponga de un acceso permanente a los medios informáticos. Sin embargo, este aspecto en la sociedad de la información resulta absolutamente esencial. (Fantino, 2015)

6.9. Edmodo

Edmodo es una aplicación cuyo objetivo principal es permitir la comunicación entre profesores y alumnos. Se trata de un servicio de redes sociales basado en el microblogging creado para su uso específico en educación que proporciona al docente de un espacio virtual privado en el que se pueden compartir mensajes, archivos y enlaces, un calendario de aula, así como proponer tareas y actividades y gestionarlas. (Garrido, Antonio,2010)

Fue creada en el año 2008 por Jeff O'Hara y Nic Borg, aunque hace unos años fue adquirida por Revolution Learning. El proyecto se encuentra disponible en español y en 7 idiomas más, estando accesible desde la URL www.edmodo.com

Está disponible para toda la comunidad educativa de manera gratuita, no existiendo cuentas premium. Es decir, la funcionalidad de la aplicación es plena para su versión gratuita. De momento, no se conocen intenciones de convertirlo en un producto de pago.

Además, se trata de un proyecto "muy vivo" que está en constante mejora por parte del equipo que se encarga de su desarrollo, sorprendiéndonos puntualmente con interesantes mejoras en sus funcionalidades.

6.9.1. Funcionalidades de Edmodo

En la actualidad, Edmodo nos permite:

- Crear grupos privados con acceso limitado a docentes, alumnos y padres.
- Disponer de un espacio de comunicación entre los diferentes roles mediante mensajes y alertas.
- Gestionar las calificaciones de nuestros alumnos.
- Compartir diversos recursos multimedia: archivos, enlaces, vídeos, etc.
- Incorporar mediante sindicación los contenidos de nuestros blogs.
- Lanzar encuestas a los alumnos.
- Asignar tareas a los alumnos y gestionar las calificaciones de las mismas.
- Gestionar un calendario de clase.
- Crear comunidades donde agrupar a todos los docentes y alumnos de nuestro centro educativo
- Dar acceso a los padres a los grupos en los que estén asignados sus hijos, permitiendo estar informados de la actividad de sus hijos y tener la posibilidad de comunicación con los profesores.
- Conceder insignias a los alumnos como premios a su participación en el grupo; posibilidad de crear cuestionarios de evaluación (en fase de desarrollo).
- Gestionar los archivos y recursos compartidos a través de la biblioteca.
- Crear subgrupos para facilitar la gestión de grupos de trabajo.
- Disponer de un espacio público donde mostrar aquella actividad del grupo que el profesor estime oportuna.
- Integración en la biblioteca de nuestros contenidos en Google Drive.
- Posibilidad de instalar aplicaciones de terceros que incrementen su funcionalidad.
- Pre visualización de documentos de la biblioteca.
- Acceso a través de dispositivos móviles (iPhone, Android).

6.10. Classroom

Google Classroom es la herramienta de Google para la educación. Es una plataforma que permite gestionar lo que sucede en el aula de forma online, de manera colaborativa. Comenzó el año 2014, y su uso ha tenido un aumento exponencial entre los docentes de diferentes partes del mundo.

Las diversas funcionalidades de Google que ofrece al entorno de la educación, están asociadas a una cuenta GMAIL y ofrece la posibilidad de crear documentos; compartir información en diferentes formatos (vídeos, hojas de cálculo, presentaciones y más), agendar reuniones y llevarlas a cabo de manera virtual, entre otros propósitos.

Esta herramienta permite gestionar el aprendizaje a distancia o mixto (semi- presencial), en que la comunidad educativa, puede acceder desde diferentes dispositivos facilitando el acceso sin importar el lugar ni la hora.

6.10.1. Manual de uso de Google Classroom

Cómo utilizar esta herramienta para que en la vuelta al cole queremos seas parte de esta comunidad educativa:

- Solicitar GSuite para centros educativos: mediante un formulario.
- Debes verificar tu dominio: debes seguir las instrucciones en la Consola de Administrador.
- La solicitud tiene un tiempo de respuesta de una a dos semanas, y se notifica mediante correo electrónico. Una vez aceptada tu solicitud, podrás añadir usuarios a tu cuenta y configurar las aplicaciones que necesites para tu centro de estudios.
- Configuración de GSuite: según el nivel de implicación que tenga en el centro.

6.11. Proceso de Enseñanza-Aprendizaje

En voces del blog (Ecu Red, 2013), nos dice que el proceso de enseñanza-aprendizaje es el procedimiento mediante el cual se transmite conocimientos especiales o generales sobre una materia, sus dimensiones en el fenómeno del rendimiento académico a partir de los factores que determinan su comportamiento.

El proceso de enseñanza-aprendizaje es muy complejo e inciden en su desarrollo una serie de componente que debe interrelacionarse para que sus resultados sean óptimos. No es posible lograr la optimización el proceso si estos componentes no se desarrollan de manera óptima.

6.12. Moodle

Moodle es una plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionarles a educadores, administradores y estudiantes un sistema integrado único, robusto y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados. El número de usuarios de Moodle a nivel mundial, de más de 79 millones de usuarios, entre usuarios académicos y empresariales, lo convierten en la plataforma de aprendizaje más ampliamente utilizada del mundo.

Entre otras características, Moodle proporciona un conjunto poderoso de herramientas centradas en el estudiante y ambientes de aprendizaje colaborativo, que le dan poder, tanto a la enseñanza como al aprendizaje. También, posee una interfaz simple, características de arrastrar y soltar, y recursos bien documentados, junto con mejoras continuas en usabilidad, hacen a Moodle fácil de aprender y usar.

Lo más destacado de esta plataforma es que su servicio es proporcionado gratuitamente como programa de Código Abierto, bajo la Licencia Pública General GNU (GNU General Public License). Cualquier persona puede adaptar, extender o Modificar Moodle, tanto para proyectos comerciales como no-comerciales, sin pago de cuotas por licenciamiento, y beneficiarse del costo/beneficio, flexibilidad y otras ventajas de usar Moodle. La plataforma integra herramientas colaborativas externas tales como foros, wikis, chats y blogs.

Asimismo, debido a que es Código Abierto, Moodle puede ser personalizado en cualquier forma deseada, para adecuarlo a necesidades individuales. Su configuración modular y diseño inter-operable les permite a los desarrolladores el crear plugins e integrar aplicaciones

externas para lograr funcionalidades específicas. Su interfaz es compatible con dispositivos móviles y puede ser desplegado fácilmente en un servidor, o en una nube segura privada para un completo control.

6.13. A Tutor

Según Bit4learn, startup que brinda soporte tecnológico para proyectos de e-learning, la plataforma está diseñada para ser accesible y adaptable a cualquier entorno educativo con un enfoque en la enseñanza académica y de capacitación de personal. Está diseñada en PHP, Apache, MySQL, y puede ser instalada en Windows, GNU Linux o Unix Solaris. Su principal característica es la accesibilidad y adaptabilidad.

Esta plataforma está recomendada a instituciones educativas que planean implementar programas de formación digital inclusivos, facilitando así el proceso de aprendizaje para personas con alguna discapacidad. A Tutor posee herramientas de e learning como Social Learning, Blogs, Foros, Wikis, SCORM V 1.2

Bit4learn le identifica las siguientes ventajas y desventajas: Runtime de SCORM 1.2 (LMS RTE3), posee herramientas que promueven el trabajo colaborativo, permite realizar personalizaciones de los módulos y temas, su instalación y su ejecución es sencilla. Sin embargo, los expertos también han identificado desventajas como que posee una interfaz gráfica primitiva y poco estética, la interfaz gráfica del autor y del alumno es diferentes, no tiene integraciones con plataformas de pago de manera nativa y carece de integraciones con marketing digital.

6.14. ILIAS

Es un sistema de gestión de aprendizaje gratuita que pueden utilizar grandes y pequeñas empresas, universidades, escuelas y autoridades públicas utilizan las herramientas integradas para implementar escenarios de aprendizaje individuales.

Entre las características de esta plataforma destaca que es de Código abierto, no hay necesidad de contar con un servidor propio para utilizarlo y se puede intercambiar información con otras instituciones que también los utilicen. Sin embargo, expertos en la materia también le atribuyen ventajas y desventajas. Commonwealth of Learning la selecciona como la segunda opción más recomendada tras A-Tutor, en un estudio comparativo realizado entre 35 plataformas de software libre.

La plataforma cuenta con herramientas como escritorio personal, creación y administración de cursos, test y cuestionarios, grupos de trabajo, comunicación, web casting, SOAP (permite control con una aplicación externa), conforme a estándares (LOM, SCORM 1.2, SCORM 2004, IMS-QTI, AICC), autenticación (LDAP, Shibboleth, CAS, Radius, SOAP)

Como característica, los especialistas destacan la ventaja que su sistema de control de acceso basado en roles “Role Based Access Control” y los múltiples clientes que puede soportar una misma instalación. Sin embargo, según los expertos, también se debe de mejorar la falta de documentación, la escasez de herramientas síncronas y la dificultad para encontrar.

6.15. LRN

LRN es una aplicación open-source para las comunidades de aprendizaje e investigación. Desarrollado originalmente en el Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT por las iniciales de su nombre en inglés, Massachusetts Institute of Technology) y ahora parte de los campos comunes intelectuales del MIT. Es utilizado por un cuarto de millón de usuarios en más de dieciocho países por todo el mundo.

LRN es utilizado por las instituciones de una educación más alta, así como K-12, el gobierno, y organizaciones no lucrativas. Proporciona un coste total de la propiedad perceptiblemente más bajo que otras soluciones comerciales. la plataforma está respaldada por una comunidad de usuarios próspera; incluye entre sus capacidades la gerencia del curso, comunidades en línea, la gerencia de aprendizaje, y aplicaciones; proporciona un marco de gran alcance y las herramientas para rápidamente innovar en estos usos y soluciones modificadas para requisitos particulares constructivas. La plataforma incluye Administración de Grupos, almacenamiento

de Archivos, foros, calendario, noticias, mensajes de Correo Masivo (Bulk Mail), buzón de Tareas, examen (Simple, Una Sección), portlets Modificados, preguntas Sakai.

6.16. Análisis FODA

Según Andrea (2019) afirma que: Las siglas FODA, DOFA o DAFO son un acrónimo de las palabras fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas, e identifican una matriz de análisis que permite diagnosticar la situación estratégica en que se encuentra una empresa, organización, institución o persona, a fin de desarrollar con éxito un determinado proyecto.

El éxito de esta herramienta en el ámbito empresarial, hizo que pronto fuera implementada en otras áreas. Son muestra de ello los proyectos de investigación-acción comunitarios, proyectos organizacionales de diferentes naturaleza y proyectos personales (en el ámbito del autoconocimiento).

El estudio de la matriz FODA permite identificar problemas, prever escenarios, predecir complicaciones, observar soluciones, visualizar puntos débiles de la entidad y transformarlos en fortalezas y oportunidades.

Un análisis riguroso de los datos recabados permitirá formular y seleccionar las estrategias a seguir. La importancia de la matriz FODA reside en que permite analizar todos los elementos que envuelven un negocio o proyecto para, de esta manera, cumplir con los objetivos planteados.

VII. Diseño metodológico

7.1. Tipo de investigación

Según Hernández, Fernández y Baptista (2010.p.86) una sola investigación no solo puede incluir un solo estudio según su alcance. En el caso de este trabajo, la parte central es el nivel descriptivo, ya que se busca especificar las fortalezas y debilidades de los entornos virtuales o aulas virtuales Edmodo y Classroom como herramienta didáctica para fortalecimiento del proceso de enseñanza- aprendizaje en los estudiantes de 3ro y 4to año de la carrera de Comunicación para el Desarrollo del turno matutino y vespertino de la UNAN- Managua. Además, este tipo de estudio (descriptivo), detalla los aspectos característicos de las variables de la investigación. De acuerdo a la clasificación es correlacional, y por el período y secuencia del estudio es transversal (canales, Alvarado y Pineda, 1996).

Además, esta investigación se fundamenta en la explicación del enfoque mixto, es decir, se utilizarán herramientas del enfoque cuantitativo con apoyo en herramientas del enfoque cualitativo.

7.2. Área de estudio

El presente estudio se realizará en la carrera de Comunicación para el Desarrollo de la UNAN-Managua.

7.3. Área técnica

De igual manera este estudio se efectuó en correspondencia a las líneas temáticas de investigación de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, correspondiente a la Coordinación de Comunicación para el Desarrollo, Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación.

7.4. Universo y Muestra

El universo del estudio son los estudiantes de la carrera de Comunicación para el Desarrollo de la UNAN-Managua. La cohorte está conformada por 390 estudiantes, distribuidos en cuatro grupos: dos de III y dos de IV año en los turnos matutino y vespertino de dicha carrera en el II

semestre 2019. Para el desarrollo de la investigación y por sus características particulares, la muestra de esta investigación está conformada por 60 estudiantes que corresponde a 30 estudiantes de III año divididos en los dos turnos y de igual manera, 30 estudiantes de IV año divididos en los dos turnos.

El tipo de muestreo utilizado fue por conveniencia, tomando en cuenta que es una población con las mismas características (estudiantes). Al respecto Creswell (2008) afirma que es un procedimiento del método cuantitativo en el que el investigador selecciona a los participantes que comparten las mismas características y que están dispuestos y disponibles para ser estudiados.

7.5. Métodos y técnicas de recolección de datos

Ahora bien, las técnicas que se emplearon para la recolección de datos fue una entrevista al Lic. Matías Talavera, Gestor tecnológico y docente de los estudiantes de IV año de la carrera de Comunicación para el Desarrollo. Esta técnica utilizada en la investigación cualitativa nos permite obtener información de especialistas en la materia, acerca del funcionamiento y manejo de las plataformas virtuales y opiniones de un docente acerca de los entornos virtuales como herramienta didáctica para la asignación de actividades o tareas en casa.

Además, se aplicaron encuestas a los estudiantes de III y IV año de la carrera de Comunicación para el Desarrollo para obtener las opiniones de los estudiantes que hacen uso de estas plataformas educativas.

Además, se utilizó la técnica de la Triangulación, técnica de análisis de datos que se centra en el contrastar visiones o enfoques a partir de los datos recolectados. Por medio de esta se mezclan los métodos empleados para estudiar el fenómeno, bien sea aquellos de orientación cuantitativa o cualitativa. Su propósito o finalidad es la contraposición de varios datos y métodos que están centrados en un mismo problema, así se pueden establecer comparaciones, tomar las impresiones de diversos grupos, en distintos contextos y temporalidades, evaluando así el problema con amplitud, diversidad, imparcialidad y objetividad. Al respecto, Vallejo y Finol de Franco (2009) en su artículo de investigación titulado: La Triangulación como Procedimiento de Análisis para Investigaciones Educativas destacan lo siguiente:

La triangulación en la investigación social presenta muchas ventajas porque el utilizar diferentes métodos, éstos actúan como filtros a través de los cuales se capta la realidad de modo selectivo. Por ello conviene recoger los datos del evento con métodos diferentes: si

los métodos difieren el uno del otro, de esta manera proporcionarán al investigador un mayor grado de confianza, minimizando la subjetividad que pudiera existir en cualquier acto de intervención humana (s.p).

Por su parte, Leal (2011) en el libro titulado *La Autonomía del Sujeto Investigador y la Metodología de Investigación*, se refiere a este tipo de triangulación de este modo: la denomina de métodos y técnicas y expone que tiene que ver con el uso múltiple de métodos para estudiar un problema específico. “Por ejemplo cuando se emplea la técnica de la entrevista como proceso inicial de recolección de información para luego ser contrastado con la observación participante, la discusión grupal o los datos recolectados a través de encuesta” (pág.117).

7.8. MOVI: Matriz de Operacionalización de Variables de Investigación

Analizar la implementación de los entornos virtuales Edmodo y Classroom como herramienta didáctica para el fortalecimiento del proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes de 3 y 4 año de la carrera de Comunicación para el Desarrollo en el II semestre 2019.

| Objetivo Específico | Conceptualización de Variable de Investigación | Indicador % de Aspectos a Recopilar | Instrumento a Aplicar |
|---|--|--|-----------------------|
| Realizar un diagnóstico mediante análisis FODA la situación actual de los entornos virtuales Edmodo y Classroom como herramienta didáctica para el fortalecimiento del proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes de 3 y 4 año de la carrera de Comunicación para el Desarrollo en el II semestre 2019. | <p>Análisis FODA: Según el blog que es un análisis FODA, (2019), se llama análisis FODA (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas). Es un esquema en el que tiene como punto central lo que se quiere conseguir y en cuatro ejes básicos los factores que lo rodean para obtenerlo.</p> <p>Entornos Virtuales: según xarxatic.com, (2019) un entorno virtual de aprendizaje (EVA) es un espacio con accesos</p> | % de estudiantes que usan ambas plataformas en el proceso de enseñanza- aprendizaje. | Encuesta |

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>restringidos, concebido y diseñado para que las personas que acceden a él desarrollen procesos de incorporación de habilidades y saberes, mediante sistemas telemáticos.</p> <p>Herramienta Didáctica: Según es. amco.me, (2019) son múltiples los factores que influyen en que una clase sea exitosa o no, no sólo para los maestros, sino también para los alumnos.</p> <p>Uno de los factores más relevantes son las herramientas didácticas, las cuales constituyen un conjunto de actividades, materiales y recursos tecnológicos que el maestro utiliza para facilitar el aprendizaje en sus alumnos. Se trata de actividades que funcionan como “timones” que marcan la dirección hacia el logro de objetivos específicos de aprendizaje. Y, en base a la experiencia docente, una de las metas de la educación es ayudar al alumno a desarrollar habilidades del pensamiento que puedan ser</p> | | |
|--|---|--|--|

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>“transferidas” a diferentes ramas del saber e, incluso, a la vida diaria. Edmodo: Según (Ministerio de Educación. Buenos Aires, 2012, pág. 5) Edmodo es una red social especialmente diseñada para que estudiantes y docentes pueden intercambiar información, archivos y links en un entorno seguro. Edmodo es una aplicación cuyo objetivo principal es permitir la comunicación entre profesores y alumnos.</p> <p>Se trata de un servicio de redes sociales basado en el Microblogging creado para su uso específico en educación que proporciona al docente de un espacio virtual privado en el que se pueden compartir mensajes, archivos y enlaces, un calendario de aula, así como proponer tareas y actividades y gestionarlas. (Garrido, Antonio,2010).</p> | | |
|--|---|--|--|

| | | | |
|--|--|---|-----------------------------------|
| | <p>Classroom: Google Classroom es la herramienta de Google para la educación. Es una plataforma que permite gestionar lo que sucede en el aula de forma online, de manera colaborativa. Comenzó el año 2014, y su uso ha tenido un aumento exponencial entre los docentes de diferentes partes del mundo.</p> | | |
| <p>Comparar el funcionamiento y manejo de los entornos educativos Edmodo y Classroom</p> | <p>Funcionamiento de Entornos Educativos: según Valverde y Garrido (2005) en el libro La función tutorial en entornos virtuales de aprendizaje: comunicación y comunidad volumen 4. La función tutorial es uno de los principales factores que determinan la calidad de la formación en un entorno virtual de aprendizaje. El papel de orientador y guía por parte del profesorado asume un mayor protagonismo en la educación on-line y se hace precisa una formación específica en este</p> | <p>% de frecuencia y cantidad de opiniones tanto de estudiantes e informantes claves que refieren a las características de ambas plataformas y su vinculación de los entornos educativos.</p> | <p>Encuesta. Entrevistas.</p> |

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>campo. El texto describe las características de las herramientas de comunicación sincrónicas y asincrónicas más comunes en los entornos virtuales de aprendizaje y se detiene especialmente en una serie de recomendaciones acerca de lo que se consideran usos correctos de dichas herramientas con relación a los fines comunicativos que persiguen. Por otra parte, el texto define una serie de factores relevantes para la creación de comunidades en entornos virtuales de aprendizaje, entre los que se encuentran la naturaleza del contacto humano virtual; la creación de normas, reglas, reparto de responsabilidades y participación; la gestión del tiempo; la gestión de la información y el tamaño de los grupos.</p> <p>Manejo de Entornos Educativos:</p> <p>Situación Actual: Definición de situación.</p> | | |
|--|---|--|--|

| | | | |
|---|--|--|----------------------------------|
| | <p>La Real Academia Española (RAE) define a situación como el accionar y las consecuencias de situar o de situarse (colocar a una persona o a una cosa en un cierto lugar). El término también se utiliza para nombrar la forma en la que se dispone algo en un determinado espacio. (2019)</p> | | |
| <p>Proponer la plataforma educativa más conveniente para los docentes y estudiantes como herramienta didáctica para el proceso enseñanza-aprendizaje.</p> | <p>Herramienta Didáctica: Según es. amco.me, (2019) son múltiples los factores que influyen en que una clase sea exitosa o no, no sólo para los maestros, sino también para los alumnos.</p> <p>Uno de los factores más relevantes son las herramientas didácticas, las cuales constituyen un conjunto de actividades, materiales y recursos tecnológicos que el maestro utiliza para facilitar el aprendizaje en sus alumnos. Se trata de actividades que funcionan como “timones” que marcan la dirección hacia el logro de objetivos</p> | <p>% de frecuencia y cantidad de opiniones tanto de estudiantes e informantes claves que refieren al funcionamiento de los entornos educativos</p> | <p>Encuesta. Entrevistas</p> |

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>específicos de aprendizaje.</p> <p>Y, en base a la experiencia docente, una de las metas de la educación es ayudar al alumno a desarrollar habilidades del pensamiento que puedan ser “transferidas” a diferentes ramas del saber e, incluso, a la vida diaria. Proceso de Enseñanza-Aprendizaje: Según Sáez López, José Manuel (2010) El uso efectivo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la práctica educativa requiere que los docentes mantengan una actitud positiva hacia estas actividades, al mismo tiempo que son capaces de desarrollarlas en los contextos educativos. La aplicación de las TIC requiere, por tanto, un nivel de formación y manejo de estas herramientas, el cual se trata de analizar en el presente estudio, a través de un diseño de encuesta y utilizando como instrumento el cuestionario. Con la</p> | | |
|--|---|--|--|

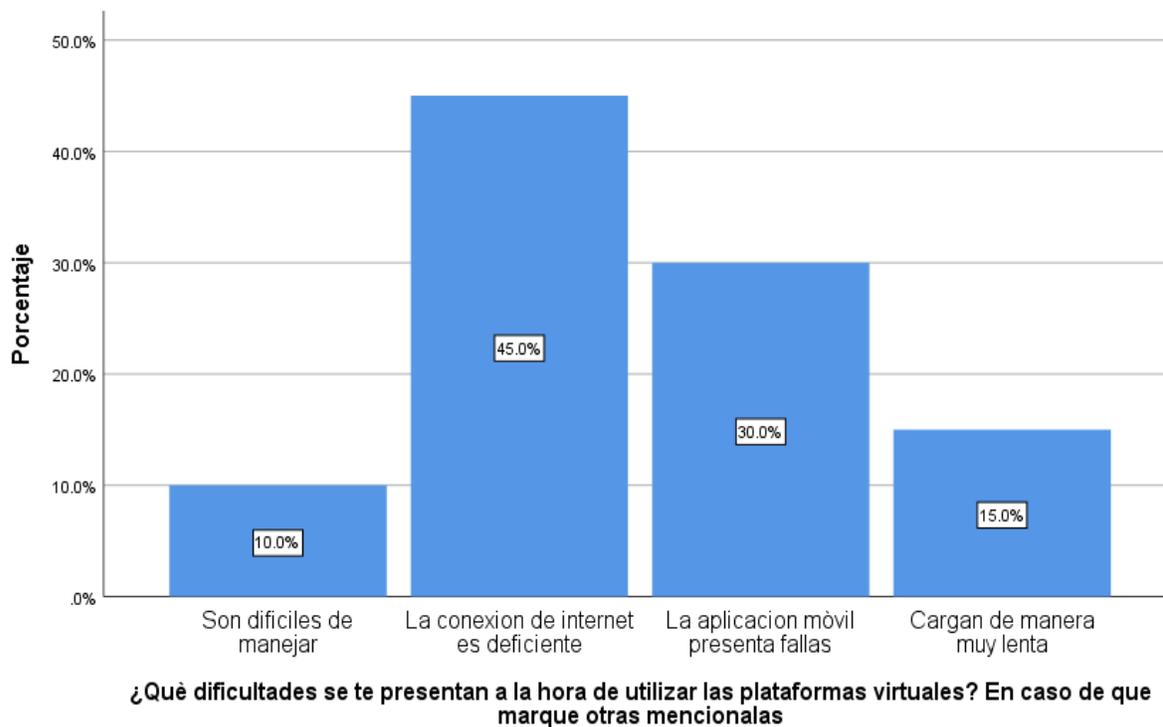
| | | | |
|--|--|--|--|
| | utilización de un análisis descriptivo, se concluye que, el hecho de reflejar las TIC en los documentos del centro, el uso del procesador de texto, las aplicaciones educativas, las presentaciones multimedia e Internet, son prácticas utilizadas por los docentes y favorecedoras para aplicar las TIC. | | |
|--|--|--|--|

VIII: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Capítulo i: Diagnóstico de la situación actual de los entornos virtuales Edmodo y Classroom como herramienta didáctica para el fortalecimiento del proceso de enseñanza- aprendizaje

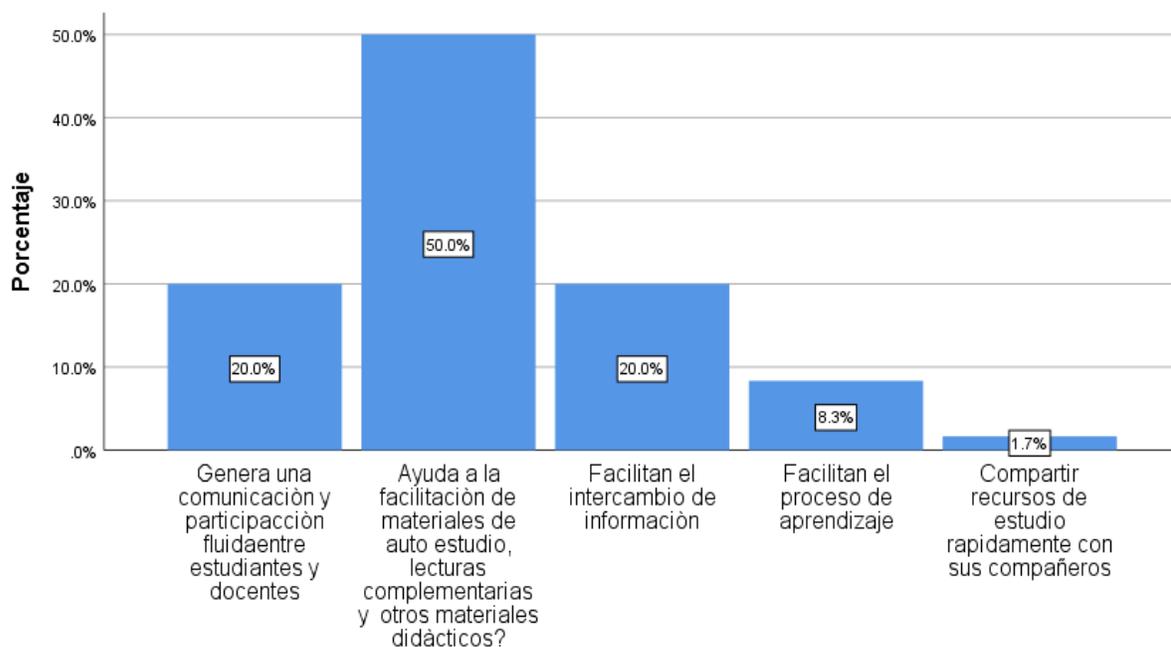
Con relación al primer objetivo que plantea realizar un diagnóstico de la situación actual de

las plataformas educativas Edmodo y Classroom como herramienta didáctica para el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje, a través de encuestas empleadas como técnica de recolección de datos se pudo conocer cómo se desarrollan los entornos educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje por medio de un análisis FODA tomando como muestra de nuestro universo a los estudiantes de III y IV año de la Comunicación para el desarrollo, en lo cual se destacó los siguientes aspectos:



Gráfica No. 11: Dificultades al usar las Plataformas virtuales

Según los datos de la gráfica 11 la dificultad que más se le presenta a los estudiantes a la hora de utilizar las plataformas educativas es la deficiente conexión de internet con el 45%, contrastando con las fallas que presenta la aplicación móvil con un 30%, así mismo el 15% expreso que cargan de manera muy lenta y el 10% respondió que estas dos plataformas son difíciles de manejar.



¿Cuáles crees que son las ventajas que ofrecen las plataformas virtuales?

Grafica N^o 12: Ventajas de las plataformas virtuales

Según los datos reflejados en la gráfica 12 la mayor ventaja que ofrecen las plataformas virtuales en estudio es que ayudan a la facilitación de materiales de autoestudio, lecturas complementarias y otros materiales didácticos con un 50%, seguido con 20% de estudiantes que opinan que estas plataformas virtuales generan una comunicación y participación fluida entre estudiantes, coincidiendo con otro 20% que afirman que éstas facilitan el intercambio de información. Sin embargo, un 8% expreso que éstas facilitan el proceso de aprendizaje y la minoría del 2% opinan que una de las ventajas de estas plataformas virtuales es compartir recursos de estudio rápidamente con sus compañeros.

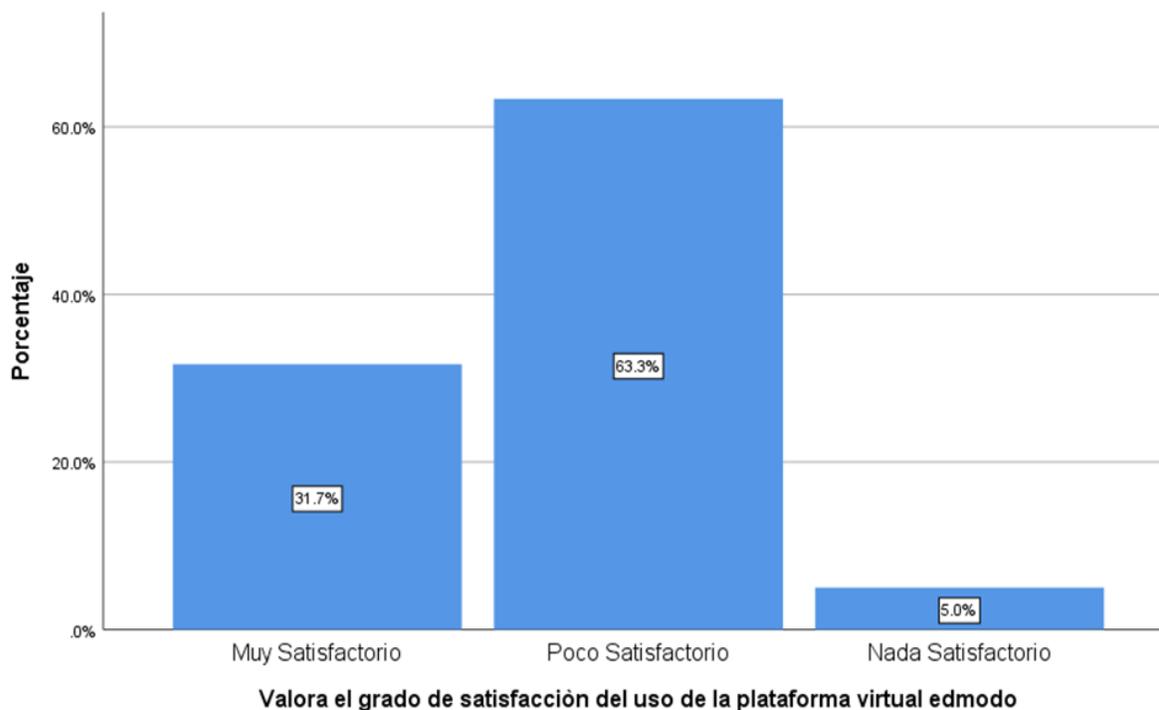


Grafico N^o 19: Grado de satisfacción de la plataforma Edmodo

En la interrogante 19 de la encuesta realizada a los estudiantes se les solicitaba valorar el grado de satisfacción según su experiencia con la plataforma educativa Edmodo y los resultados que se recopilaron fueron los siguientes: un 32% respondió que es Muy Satisfactorio, el 63% respondió que es Poco Satisfactorio y el 5% respondió que es Nada Satisfactorio.

Matriz FODA.

| | |
|--|--|
| F | D |
| <ul style="list-style-type: none"> ✚ Ayudan a la facilitación de materiales autodidácticos. ✚ Generan participación y comunicación fluida entre estudiante y docente. ✚ Facilitan el intercambio de información. ✚ Facilitan el proceso de aprendizaje | <ul style="list-style-type: none"> ✚ La conexión de internet es deficiente. ✚ La aplicación móvil presenta fallas. ✚ Cargan de manera muy lenta. ✚ Son difíciles de manejar. |
| O | A |
| <ul style="list-style-type: none"> ✚ La virtualización de los cursos. ✚ Capacitaciones sobre el uso de las plataformas virtuales | <ul style="list-style-type: none"> ✚ Falta de equipos tecnológicos. |

Capítulo ii: El funcionamiento y manejo de los entornos educativos Edmodo y

Classroom

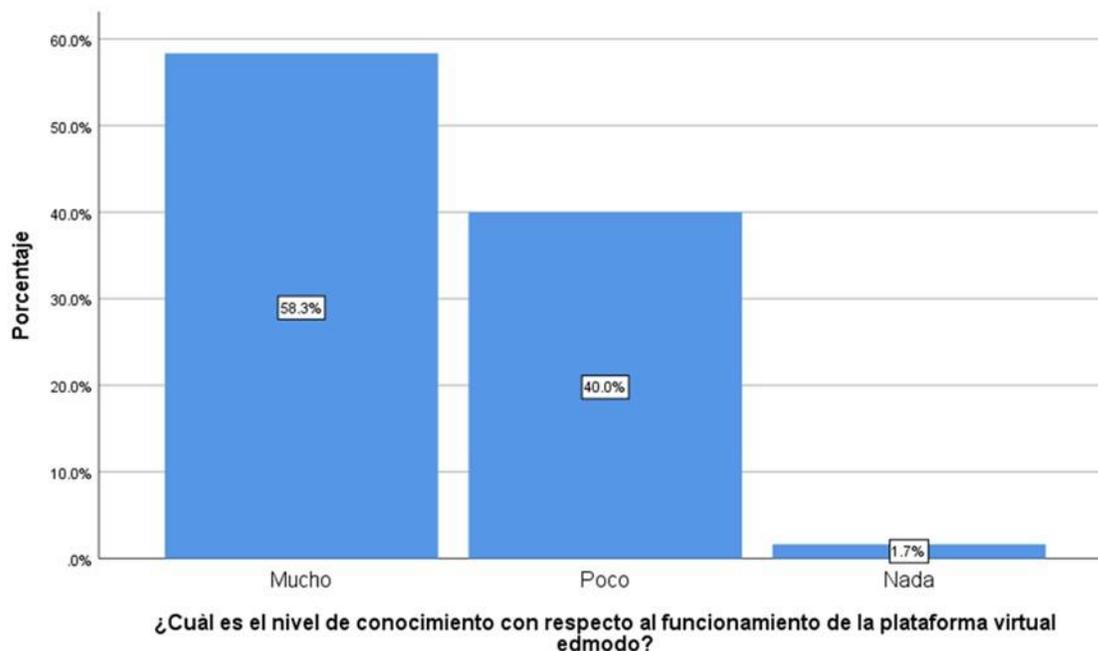


Gráfico N° 8: Nivel de conocimiento del funcionamiento de Edmodo

El funcionamiento y manejo de los entornos educativos Edmodo y Classroom, en la aplicación de las encuestas a los estudiantes de 3^{ro} y 4^{to} año de la carrera de Comunicación para el Desarrollo. Se puede reflejar en la figura número 8, la opinión de los estudiantes con respecto a la pregunta número 6 de la encuesta a la cual responde, ¿Cuál es el nivel de conocimiento con respecto al funcionamiento de la plataforma virtual Edmodo?

En palabras de Garrillo, (2010) Edmodo es una aplicación cuyo objetivo principal es permitir la comunicación entre profesores y alumnos. Edmodo es un espacio virtual privado para que uso específico en educación, donde se pueden compartir mensajes, archivos, etc.

En la actualidad las funcionalidades de Edmodo permiten:

- ✚ Crear grupos privados con acceso limitado a docentes, alumnos y padres.
- ✚ Disponer de un espacio de comunicación entre los diferentes roles mediante mensajes y alertas.
- ✚ Gestionar las calificaciones de nuestros alumnos.
- ✚ Compartir diversos recursos multimedia: archivos, enlaces, videos, etc.
- ✚ Incorporar mediante sindicación los contenidos de nuestros blogs.
- ✚ Lanzar encuestas a los alumnos.
- ✚ Asignar tareas a los alumnos y gestionar las calificaciones de las mismas.
- ✚ Gestionar un calendario de clase.
- ✚ Crear comunidades donde agrupar a todos los docentes y alumnos de nuestro centro educativo.
- ✚ Dar acceso a los padres a los grupos en los que estén asignados sus hijos, permitiendo estar informados de la actividad de sus hijos y tener la posibilidad de comunicación con los profesores.
- ✚ Conceder insignias a los alumnos como premios a su participación en el grupo; posibilidad de crear cuestionarios de evaluación (en fase de desarrollo).
- ✚ Gestionar los archivos y recursos compartidos a través de la biblioteca.
- ✚ Crear subgrupos para facilitar la gestión de grupos de trabajo.
- ✚ Disponer de un espacio público donde mostrar aquella actividad del grupo que el profesor estime oportuna.
- ✚ Integración en la biblioteca de nuestros contenidos en Google Drive.
- ✚ Posibilidad de instalar aplicaciones de terceros que incrementen su funcionalidad.
- ✚ Pre visualización de documentos de la biblioteca.
- ✚ Acceso a través de dispositivos móviles (iPhone, Android).

Según los resultados obtenidos en las encuestas aplicadas a los estudiantes, el nivel de conocimiento que ellos tienen sobre el funcionamiento de la plataforma virtual Edmodo; los resultados obtenidos fueron los siguientes: el 58% de los encuestados dijeron que tienen mucho conocimiento con respecto al funcionamiento de la plataforma virtual Edmodo, el 40% de los encuestados respondió que tienen poco conocimiento del funcionamiento de dicha plataforma y el 2% de los participantes opinan que no tienen nada de conocimiento sobre el funcionamiento de la plataforma virtual.

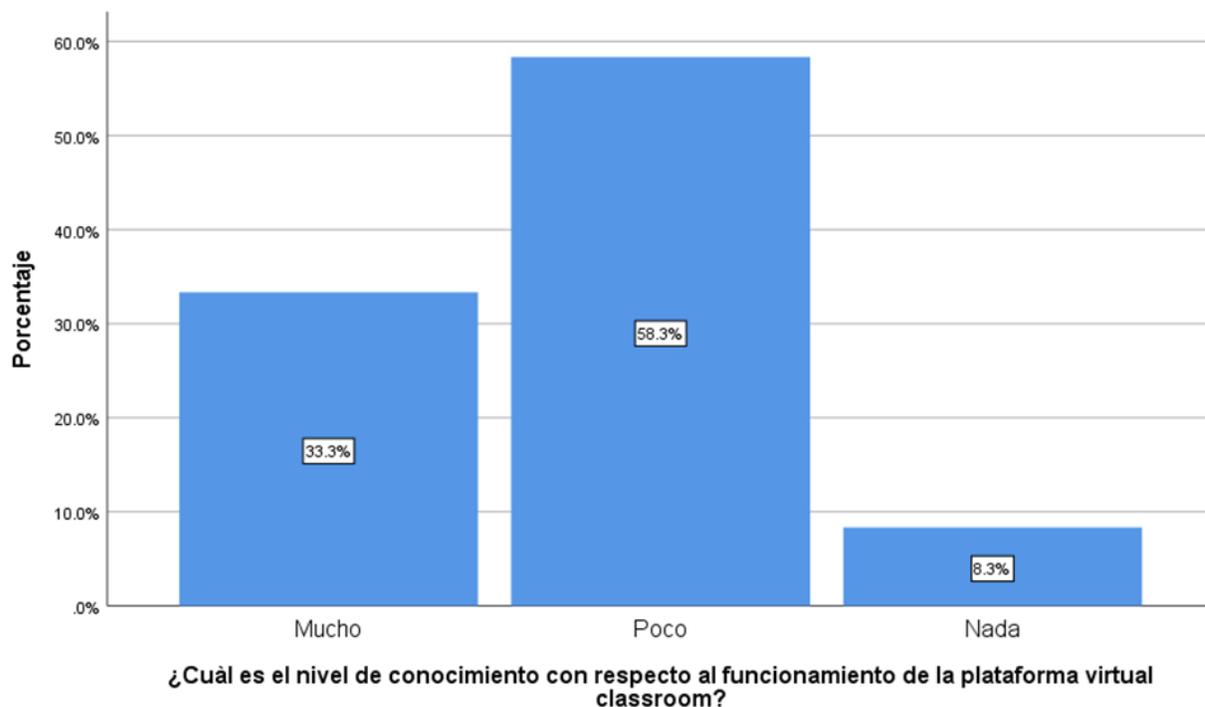


Grafico N°9: Nivel de conocimiento del funcionamiento de Classroom

Las diversas funcionalidades de Google que ofrece al entorno de la educación, están asociadas a una cuenta GMAIL y ofrece la posibilidad de crear documentos; compartir información en diferentes formatos (vídeos, hojas de cálculo, presentaciones y más), agendar reuniones y llevarlas a cabo de manera virtual, entre otros propósitos.

Con los participantes de la recopilación de datos mediante las encuestas aplicadas a los estudiantes de 3^o y 4^o año de la carrera de Comunicación para el Desarrollo, según los resultados que se obtuvieron con los encuestados son los siguientes: el 58% de los encuestados dijeron que tienen poco nivel de conocimiento de las funcionalidades de la plataforma educativa Classroom, el 33% dijeron que tienen mucho conocimiento con respecto al funcionamiento de la plataforma educativa Classroom y el 8% de los encuestados respondieron que no tienen nada de conocimiento sobre el funcionamiento de la plataforma educativa Classroom. Según la entrevista que se le realizó al maestro Talavera, “el aporta que utiliza la plataforma educativa Classroom porque es más fácil de utilizar para sus alumnos y alumnas, también que los estudiantes tienen conocimiento de esta plataforma virtual y que pueden hacer uso de manera fácil de ella” (2019).

Cómo utilizar esta herramienta para que en la vuelta al cole queremos seas parte de esta comunidad educativa:

- Solicitar GSuite para centros educativos: mediante un formulario.
- Debes verificar tu dominio: debes seguir las instrucciones en la Consola de Administrador.
- La solicitud tiene un tiempo de respuesta de una a dos semanas, y se notifica mediante correo electrónico. Una vez aceptada tu solicitud, podrás añadir usuarios a tu cuenta y configurar las aplicaciones que necesites para tu centro de estudios.

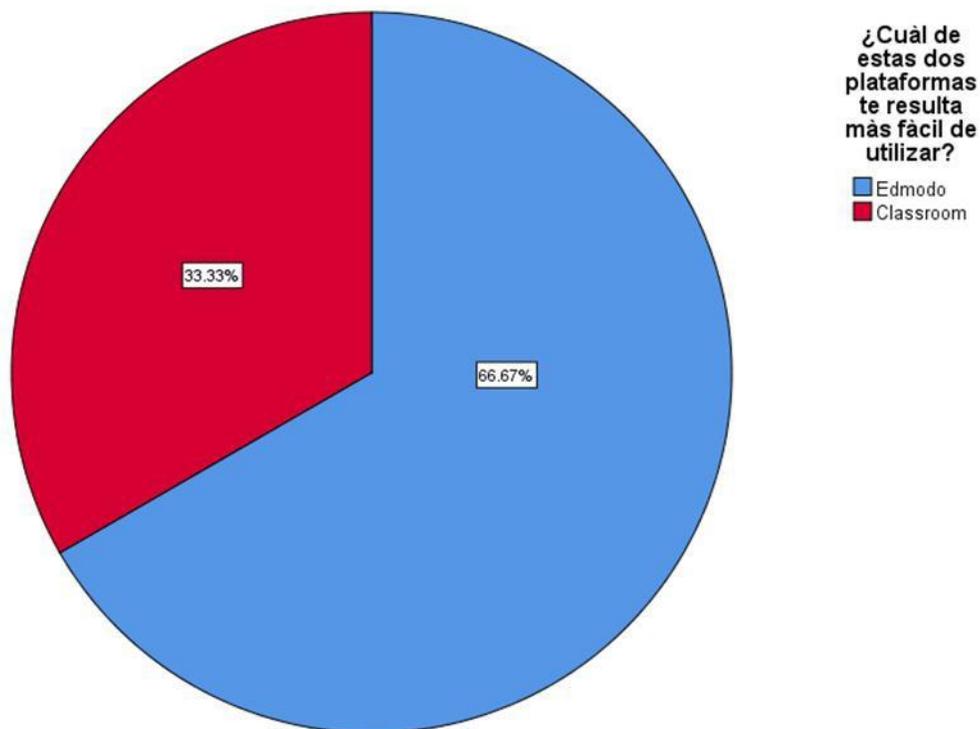


Grafico N° 13: Plataforma que resulta más fácil de utilizar

Según los datos recopilados con el apoyo de los estudiantes encuestados, el 67% de los encuestados aportan que es más fácil hacer uso de la plataforma virtual Edmodo y el 33% de los encuestados dijeron que se les hace más fácil utilizar la plataforma virtual Classroom.

Para el maestro Matías Talavera, encargado del área de gestión de contenidos digitales de la dirección de relaciones públicas e internacionales de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua; hace énfasis que, para él, la mejor plataforma virtual para el uso de los maestros y alumnos es Classroom ya que esta permite crear la signatura y se puede monitorear desde el correo de Gmail. “Yo he trabajado mayormente con classroom porque la podés manejar desde el correo, la considero muy fácil de usar ya que la creas desde el correo, la usabilidad es más fácil y por eso la considero la más adecuada para usar”

En voces del blog (Ecu Red, 2013), nos dice que el proceso de enseñanza-aprendizaje es el procedimiento mediante el cual se transmite conocimientos especiales o generales sobre una materia, sus dimensiones en el fenómeno del rendimiento académico a partir de los factores que determinan su comportamiento.

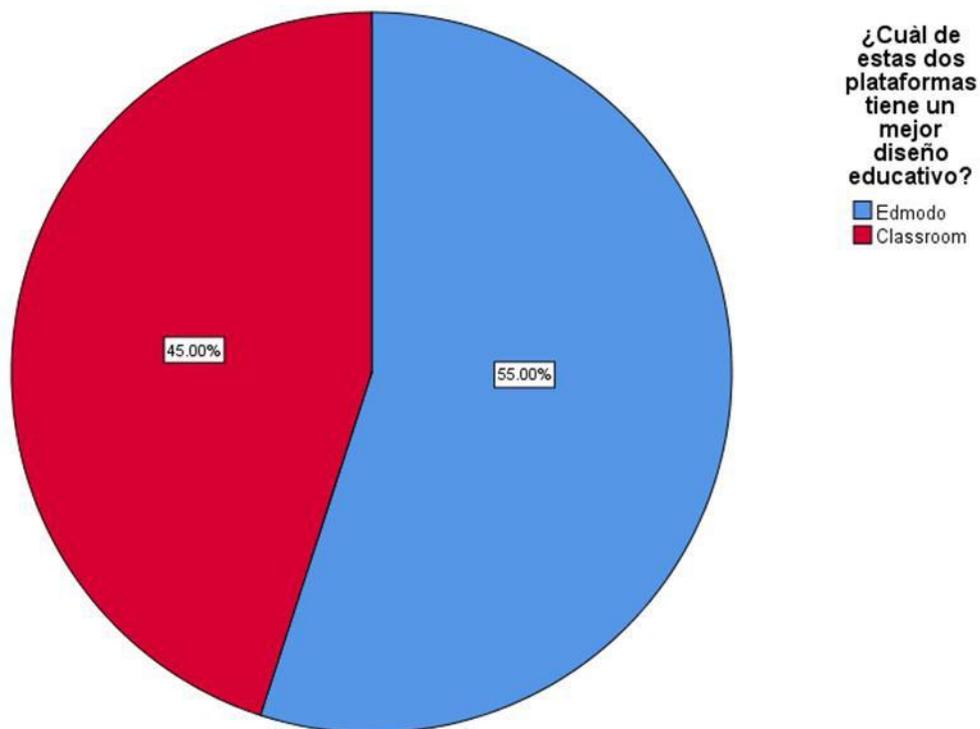


Grafico N° 15: Plataforma con mejor diseño educativo

Para los estudiantes de 3^{ro} y 4^{to} año de la carrera de Comunicación para el Desarrollo la plataforma virtual con mejor diseño educativo, un 55% a los estudiantes opina que la plataforma virtual Edmodo tiene un mejor diseño educativo y un 45% opina que Classroom tiene un mejor diseño educativo para los estudiantes.

Para el maestro Matías Talavera la plataforma virtual Classroom tiene mejor diseño educativo ya que es más fácil de acceder y de monitorear las asignaciones.

Classroom es una herramienta que permite gestionar el aprendizaje a distancia o mixto (semi-presencial), en que la comunidad educativa, puede acceder desde diferentes dispositivos facilitando el acceso sin importar el lugar ni la hora.

Capítulo iii: Propuesta de plataforma educativa más conveniente para los docentes y estudiantes como herramienta didáctica para fortalecimiento del proceso enseñanza- aprendizaje

Según Tapia (2017), los cambios generados en el campo educativo con el apoyo de las nuevas tecnologías, abren oportunidades de formación, quizás jamás pensadas. Desafíos para los teóricos del aprendizaje, para sociólogos y tecnólogos, para los sistemas educativos y para aquellos que ejercemos el arte o la profesión de guiar los aprendizajes en contextos reales o prácticos. Ya no existen barreras para que el derecho a la educación sea una realidad; posiblemente si hace falta: voluntad política, compromiso institucional, reflexión y responsabilidad pedagógica, y sensibilidad humana. Las tecnologías abren puertas que la educación debe aprovechar para promover mayores y mejores aprendizajes. Desde esta visión, presentamos una Propuesta de Implementación de Plataforma de software libre a los fines de ofrecer una mejor herramienta didáctica para el fortalecimiento del proceso enseñanza- aprendizaje.

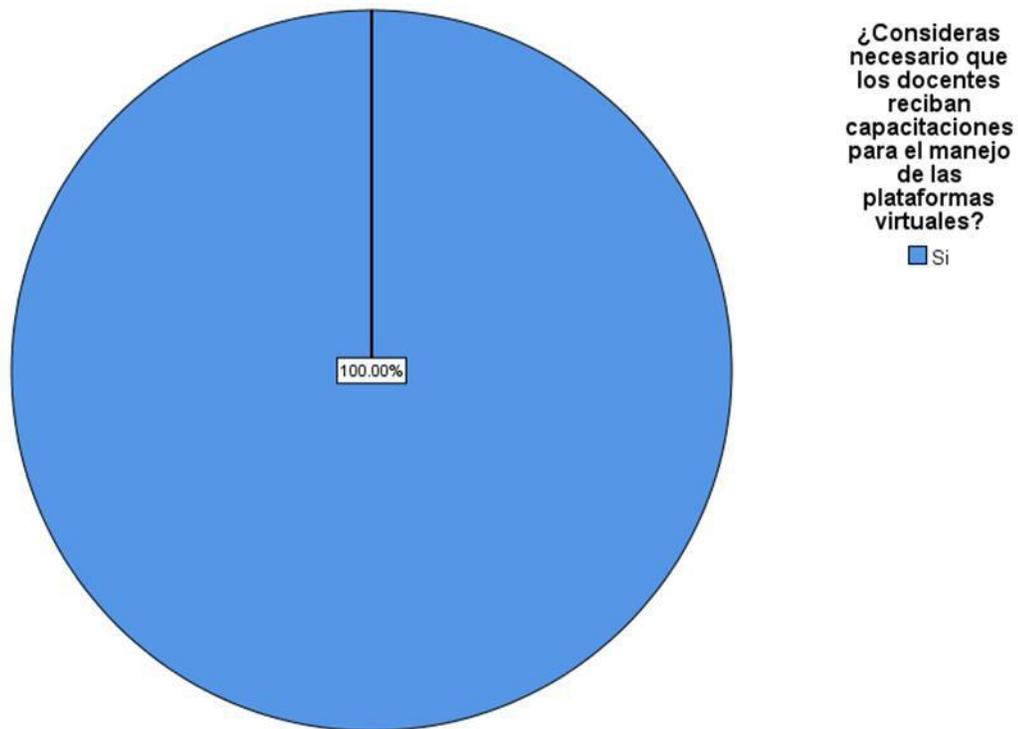
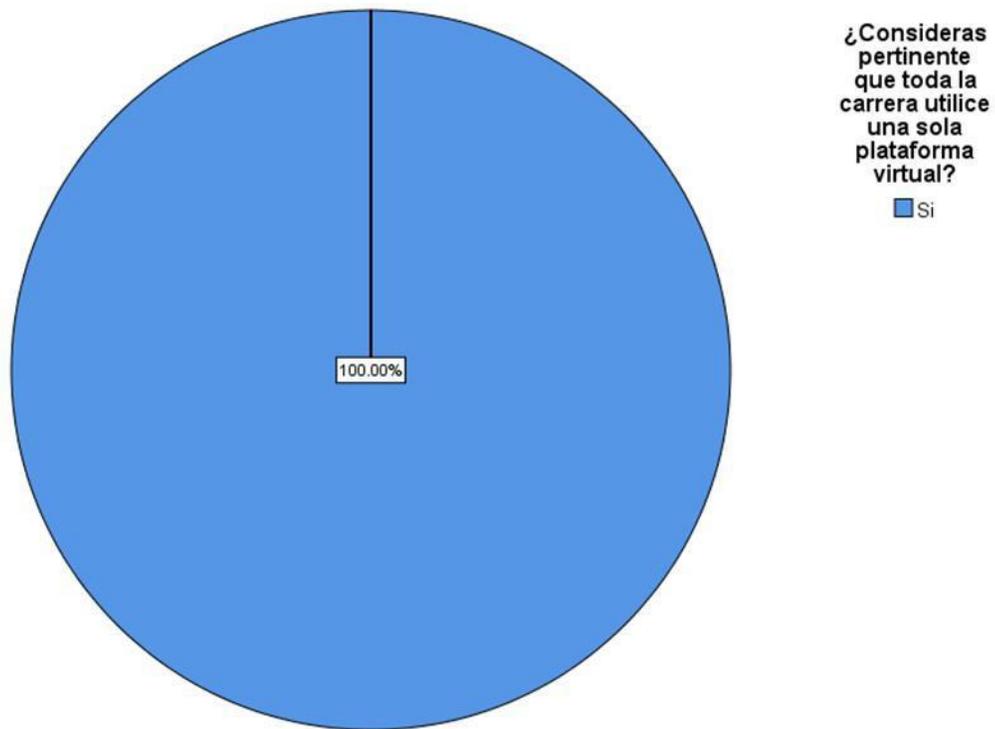


Grafico N° 21: Capacitaciones para docentes

En el grafico 21, el total de los encuestados consideran necesario que los docentes reciban capacitaciones para el manejo de las plataformas educativas para que se les pueda orientar a los estudiantes las herramientas que puedan utilizar.



Grafica N° 22: Una plataforma para la carrera

En el grafico 22, el total de encuestados consideran que es pertinente que toda la Carrera utilice una sola plataforma educativa para entregar las asignaciones.

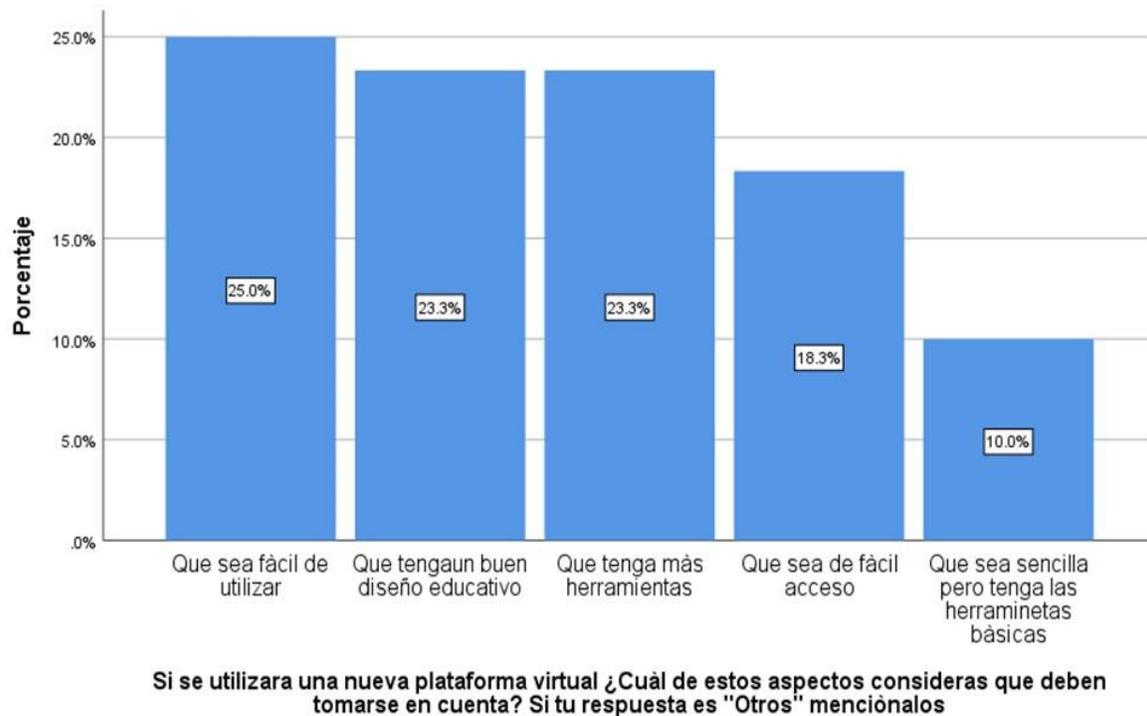


Grafico N° 23: Nueva plataforma

En la gráfica número 23, se les solicitó a los encuestados que, si se utiliza una nueva plataforma que aspectos se deberían tomar en cuenta para que sea una buena elección, el resultado que se obtuvo que el 25% de los encuestados piden que sea fácil de utilizar, el

24% respondió que tenga un buen diseño educativo, 24% dijo que tenga más herramientas, el 18% contestó que sea de fácil acceso y el 10% respondió que sea sencilla pero que tenga las herramientas básicas.

IX. CONCLUSIONES

Analizando la situación actual de las plataformas virtuales Edmodo y Classroom se concluyó que éstas, aportan al proceso de enseñanza-aprendizaje teniendo como mayor ventaja, la facilitación del intercambio de material didáctico y como mayor desventaja la dificultad del acceso a la plataforma debido a la mala conexión de internet, además de no haber tenido una capacitación para la inducción a las plataformas.

Pese a que las dos plataformas son una buena herramienta didáctica que aporta al proceso enseñanza-aprendizaje, para los estudiantes y docentes la plataforma que se adapta más a las necesidades del usuario es la plataforma educativa Classroom, ya que es una extensión de Gmail, lo que facilita su acceso, además de ser más fácil de utilizar, es decir, que los estudiantes y docentes prefieren según los resultados de la recolección de datos, plataforma educativa Classroom.

Habiendo conocido la situación actual de los entornos virtuales en el proceso enseñanza – aprendizaje y observando las opiniones de los estudiantes acerca de la necesidad de la utilización de una sola plataforma, además de la necesidad de docentes capacitados en cuanto a las plataformas educativas, se propone la utilización de Classroom gracias a las ventajas que presenta y un plan de capacitación para los docentes.

PLAN DE CAPACITACIÓN PARA DOCENTES

Introducción

La capacitación, es un proceso educacional de carácter estratégico aplicado de manera organizada y sistémica, mediante el cual el personal adquiere o desarrolla conocimientos y habilidades específicas relativas al trabajo, y modifica sus actitudes frente a aspectos tecnológicos, el puesto o el ambiente laboral.

Como componente del proceso de desarrollo de los Recursos Humanos, la capacitación implica, por un lado, una sucesión definida de condiciones y etapas orientadas a lograr la integración del colaborador a su puesto en la universidad, el incremento y mantenimiento de su eficiencia, así como su progreso personal y laboral en el ámbito educativo. Y, por otro un conjunto de métodos, técnicas y recursos para el desarrollo de los planes y la implantación de acciones específicas de la universidad para su normal desarrollo.

En tal sentido la capacitación constituye factor importante para que el colaborador brinde el mejor aporte en el puesto asignado, ya que es un proceso constante que busca la eficiencia y la mayor productividad en el desarrollo de sus actividades, así mismo contribuye a elevar el rendimiento, la moral y el ingenio creativo del colaborador.

Objetivos

Objetivo General:

- Proponer plan de capacitación del uso de las plataformas virtuales, para Docentes de la carrera de Comunicación para el Desarrollo.

ALCANCE

El presente plan de capacitación está dirigido a docentes de la carrera de Comunicación para el Desarrollo, de la UNAN- Managua.

TIPOS, MODALIDADES Y NIVELES DE CAPACITACION

Tipos de Capacitación

Capacitación Inductiva: Es aquella que se orienta a facilitar la integración del nuevo participante, en general como a su ambiente de trabajo, en particular.

Normalmente se desarrolla como parte del proceso de Selección de Personal, pero puede también realizarse previo a esta. En tal caso, se organizan programas de capacitación para postulantes y se selecciona a los que muestran mejor aprovechamiento y mejores condiciones, técnicas y de adaptación.

Para los maestros de la carrera de Comunicación para el Desarrollo la capacitación inductiva sobre el uso de las plataformas virtuales será de gran ayuda ya que ellos aprenderán el uso y el funcionamiento de las plataformas virtuales en la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua.

Capacitación Preventiva: Es aquella orientada a prever los cambios que se producen en el personal, toda vez que su desempeño puede variar con los años, sus destrezas pueden deteriorarse y la tecnología hacer obsoletos sus conocimientos.

Al momento de implementar la capacitación preventiva para los docentes de la carrera se podrá observar que ellos van a tener las habilidades necesarias para visualizar los cambios que sus estudiantes han logrado mediante el uso de las plataformas virtuales.

Capacitación para el Desarrollo de Carrera:

Estas actividades se asemejan a la capacitación preventiva, con la diferencia de que se orientan a facilitar que los maestros puedan obtener diferentes enfoques en la universidad, que impliquen mayores exigencias y responsabilidades.

Esta capacitación tiene por objeto mantener o elevar la productividad presente de los maestros, a la vez que los prepara para un futuro diferente a la situación actual en el que la universidad puede diversificar sus actividades.

En esta parte del plan de capacitación para los docentes de la carrera, ellos tendrán que identificar la mejor manera para lograr el desarrollo efectivo de la carrera utilizando las plataformas virtuales

Modalidades de Capacitación

Los tipos de capacitación enunciados pueden desarrollarse a través de las siguientes modalidades:

Formación: Su propósito es impartir conocimientos básicos orientados a proporcionar una visión general y amplia con relación al contexto de desenvolvimiento.

Actualización: Se orienta a proporcionar conocimientos y experiencias derivados de recientes avances científico – tecnológicos en una determinada actividad.

Especialización: Se orienta a la profundización y dominio de conocimientos y experiencias o al desarrollo de habilidades, respecto a un área determinada de actividad.

Perfeccionamiento: Se propone completar, ampliar o desarrollar el nivel de conocimientos y experiencias, a fin de potenciar el desempeño de funciones técnicas, profesionales, directivas o de gestión.

Complementación: Su propósito es reforzar la formación de un maestro que maneja solo parte de los conocimientos o habilidades demandados por su puesto y requiere alcanzar el nivel que este exige.

Niveles de Capacitación

Tanto en los tipos como en las modalidades, la capacitación puede darse en los siguientes niveles:

Nivel Básico: Se orienta a personal que se inicia en el desempeño de una ocupación o área específica en la Empresa. Tiene por objeto proporcionar información, conocimientos y habilidades esenciales requeridos para el desempeño en la ocupación.

Nivel Intermedio: Se orienta al personal que requiere profundizar conocimientos y experiencias en una ocupación determinada o en un aspecto de ella. Su objeto es ampliar conocimientos y perfeccionar habilidades con relación a las exigencias de especialización y mejor desempeño en la ocupación.

Nivel Avanzado: Se orienta a personal que requiere obtener una visión integral y profunda sobre un área de actividad o un campo relacionado con esta. Su objeto es preparar cuadros ocupacionales para el desempeño de tareas de mayor exigencia y responsabilidad dentro de la universidad.

Acciones a Desarrollar

Las acciones para el desarrollo del plan de capacitación están respaldadas por un temario que les ayudará a los asistentes del proceso de capacitación y el esfuerzo realizado permitirá mejorar la educación superior.

Temario de capacitación

- 1) Conceptualización de Plataformas Virtuales.

- 2) Herramientas y características de las plataformas virtuales.

- 3) Utilidad de las Plataformas Virtuales.

Para llevar a cabo una buena recepción de la de los conocimientos de las plataformas virtuales en los estudiantes, los docentes tienen que estar preparados para las preguntas que sus alumnos van a reproducir. Un docente que hace uso de la plataforma educativa debe de saber el funcionamiento y manejo de dichas herramientas; por ello se es necesario plasmar un plan de capacitación para los docentes y así mismo los docentes puedan transmitir con los estudiantes los conocimientos adquiridos.

Con el fin de contribuir a la capacitación y actualización de los maestros de la Unan- Managua, así los docentes puedan desarrollar habilidades en el manejo de los recursos, herramientas y servicios informático a su alcance. Sin lugar a duda el campo de la educación superior cada día exige más docentes capaces de integrarse al contexto tecnológico actual en los procesos sociales o productivos; ya que, el principal objetivo de los docentes es enseñar a los estudiantes a aprender, para lo cual deberá ser capacitado.

En el siguiente cuadro se hace mención de algunas actividades que se pueden poner en práctica para que los maestros tengan una mayor formación tecnológica.

| Actividades a Desarrollar | Meses | | | | | | | | | | | |
|-----------------------------------|-------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| Seminario de conceptualización | | | | | | | | | | | | |
| Taller de reconocimiento de | | | | | | | | | | | | |
| Taller de funcionamiento y manejo | | | | | | | | | | | | |

X. RECOMENDACIONES

El presente trabajo de investigación, permite recomendar lo siguiente para futuras investigaciones a realizarse:

1. Se sugiere continuar y profundizar con la investigación de la utilidad de las plataformas virtuales como herramientas de aprendizaje. Los contenidos conceptuales posiblemente se desarrollen mejor y se aprendan también, a través del recurso didáctico virtual.
2. Poner en practica la propuesta que en esta investigación se adjunta para fomentar la inducción al usuario a las plataformas educativas, con el cometido de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y se aprovechen ampliamente estas herramientas tecnológicas.

XI. LISTA DE REFERENCIAS

- Anonimo. (2014). *OrgaRed*. Recuperado el 16 de Julio de 2019, de <http://orgared.com>
- Becerro, S. D. (2009). *Portafolio Electronico*. Recuperado el 16 de Julio de 2019, de <https://sites.google.com>
- Ecu Red. (2013). Herramientas informáticas para la enseñanza de matemática a los estudiantes de noveno año de educación general básica de la Unidad Educativa “Quisapincha” del cantón Ambato provincia de Tungurahua *Ecu Red*. Recuperado el 16 de Julio de 2019, de <http://www.ecured.cu>
- Fantino, J. (2015). *Mundo Tecnológico*. Recuperado el 16 de Julio de 2019, de <http://mundotecnologia.com>
- Mazuelos, S. (2009). *Portafolio Electronico*. Recuperado el 16 de Julio de 2019, de <https://sites.google.com>
- Sanchez, P. (2013). *InfoMedia*. Recuperado el 16 de Julio de 2019, de <http://infomedia.ch>
- Vallejo, R., Finol de Franco., M. (2009). *La Triangulación como Procedimiento de Análisis para Investigaciones*.
- Leal Gutiérrez, J. (2011). *La Autonomía del Sujeto Investigador y la Metodología de Investigación*. Venezuela, 3ra Edición.
- Anonimo. (2019). VTNV Solutions Limited. Obtenido de <https://www.le-vpn.com/es/software-vpn/>

Anexos

- a) Genera una comunicación y participación fluida entre estudiantes y docentes.
- b) Ayuda a la facilitación de materiales de auto estudio, lecturas complementarias y otros materiales didácticos.
- c) Facilitan el intercambio de información. d) Facilitan el proceso de aprendizaje.
- e) Compartir recursos de estudio rápidamente con sus compañeros.

13)¿Cuál de estas dos plataformas te resulta más fácil de utilizar?

- a) Edmodo
- b) Classroom

14)¿Cuál de estas dos plataformas es más fácil de acceder?

- a) Edmodo
- b) Classroom

15)¿Cuál de estas dos plataformas tiene un mejor diseño educativo?

- a) Edmodo
- b) Classroom

16)¿Cuál de estas dos plataformas virtuales prefieres utilizar?

- a) Edmodo
- b) Classroom

17)¿Cómo evaluarías el aporte de la plataforma virtual Edmodo en el proceso de aprendizaje?

- a) Muy Bueno
- b) Bueno
- c) Malo

18)¿Cómo evaluarías el aporte de la plataforma virtual Classroom en el proceso de aprendizaje?

- a) Muy Bueno
- b) Bueno
- c) Malo

19) valora el grado de satisfacción del uso de la plataforma virtual Edmodo

- a) Muy Satisfactorio
- b) Poco Satisfactorio
- c) Nada Satisfactorio

20) valora el grado de satisfacción del uso de la plataforma virtual Classroom a) Muy Satisfactorio

- b) Poco Satisfactorio
- c) Nada satisfactorio

21) ¿consideras necesario que los docentes reciban capacitaciones para el manejo de las plataformas virtuales?

a) Si b) No

22) ¿consideras pertinente que toda la carrera utilice la misma plataforma virtual?

a) Si b) No

23) si se utilizara una nueva plataforma virtual ¿Cuál de estos aspectos considerarías que deben tomarse en cuenta? si tu respuesta es “otros” menciónalos.

a) Que sea fácil de utilizar

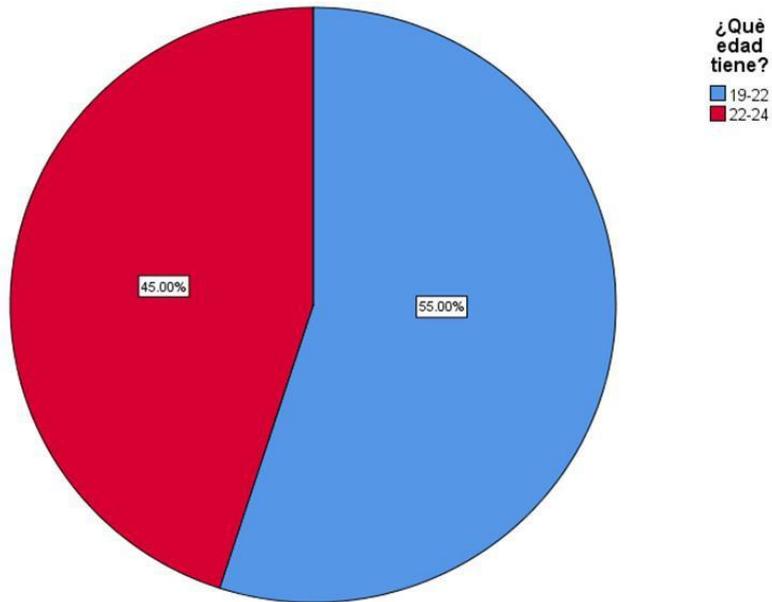
b) Que tenga un buen diseño educativo c) Que tenga más herramientas

d) Que sea de fácil acceso

e) Que sea sencilla, pero tenga las herramientas básicas

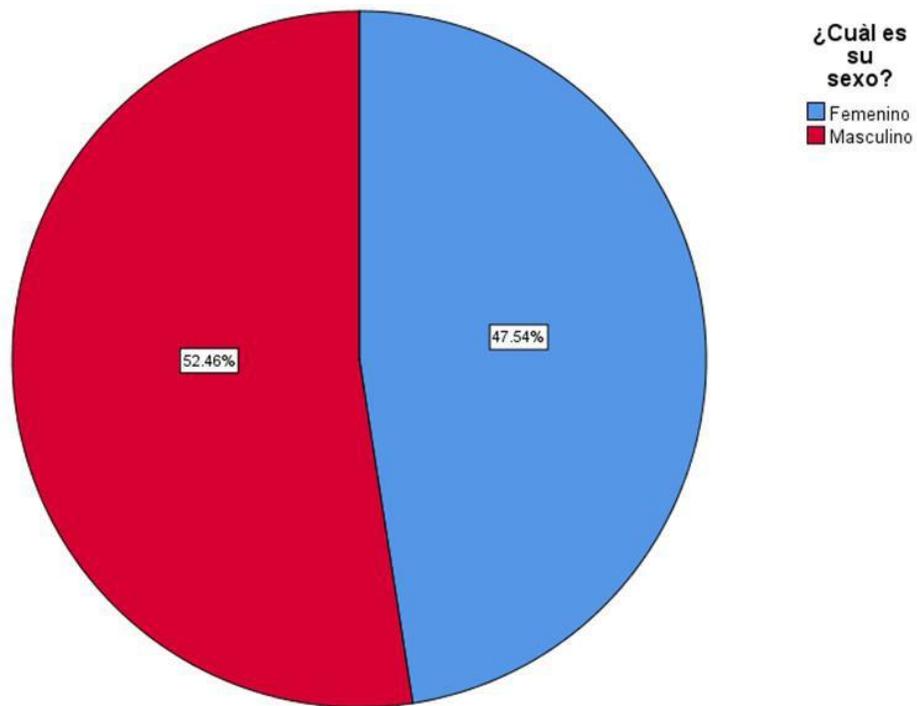
¡Muchas gracias!

1) Grafico N° 1



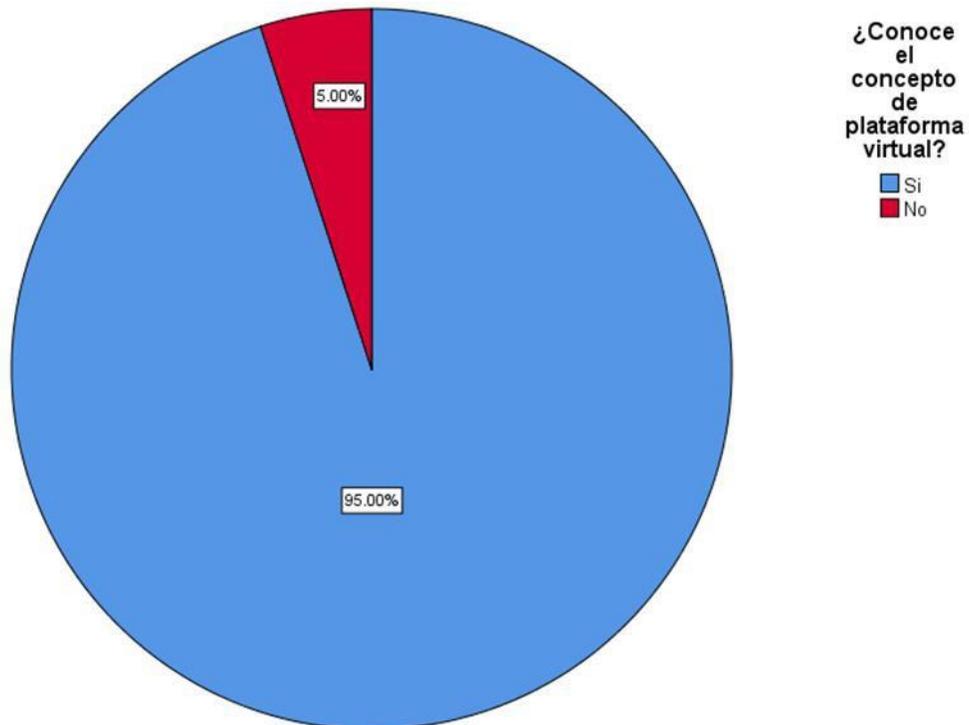
La muestra que se tomó de los estudiantes de III y IV año de la carrera de Comunicación para el 55% responden a las edades de 19 a 22 y responde el 45% a las edades de 22 a 24 años.

2) Grafico N° 2 : sexo



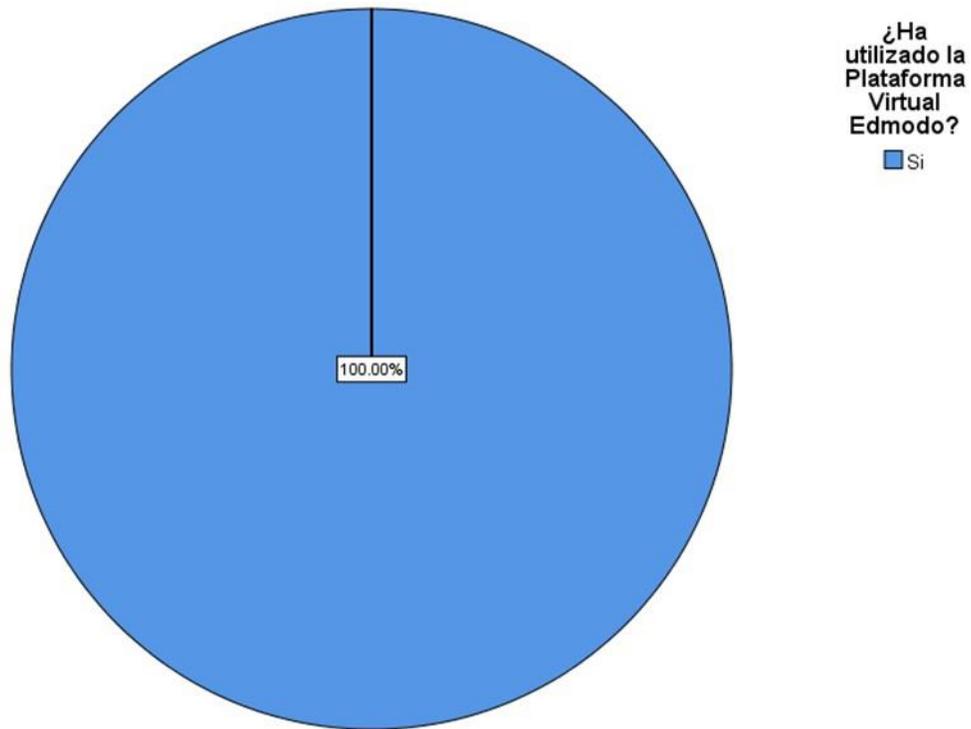
En el grafico numero 2 los estudiantes corresponden el 52% al sexo masculino y el 48% al sexo femenino.

3) Grafico 3



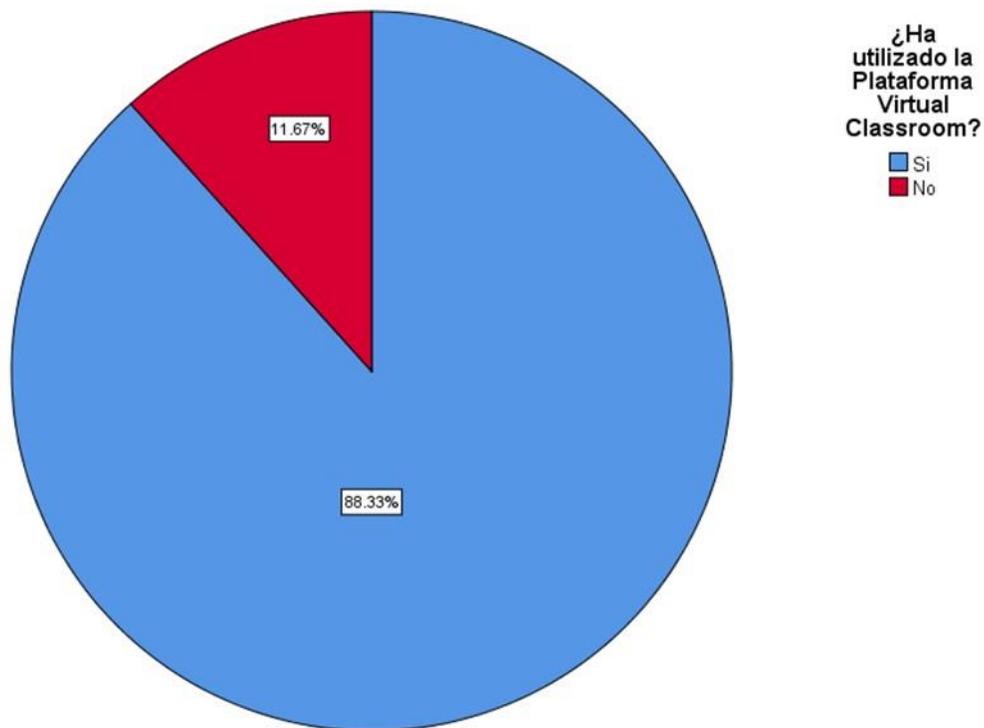
Entre la población encuestada se encontró que el 95% dijeron que si conocen el concepto de plataforma virtual y el 5% dijo que no conocen el termino en su totalidad, es decir, que la mayoría de los estudiantes encuestados están familiarizados con la definición de plataforma virtual, como se muestra en la primera gráfica.

Grafico 4



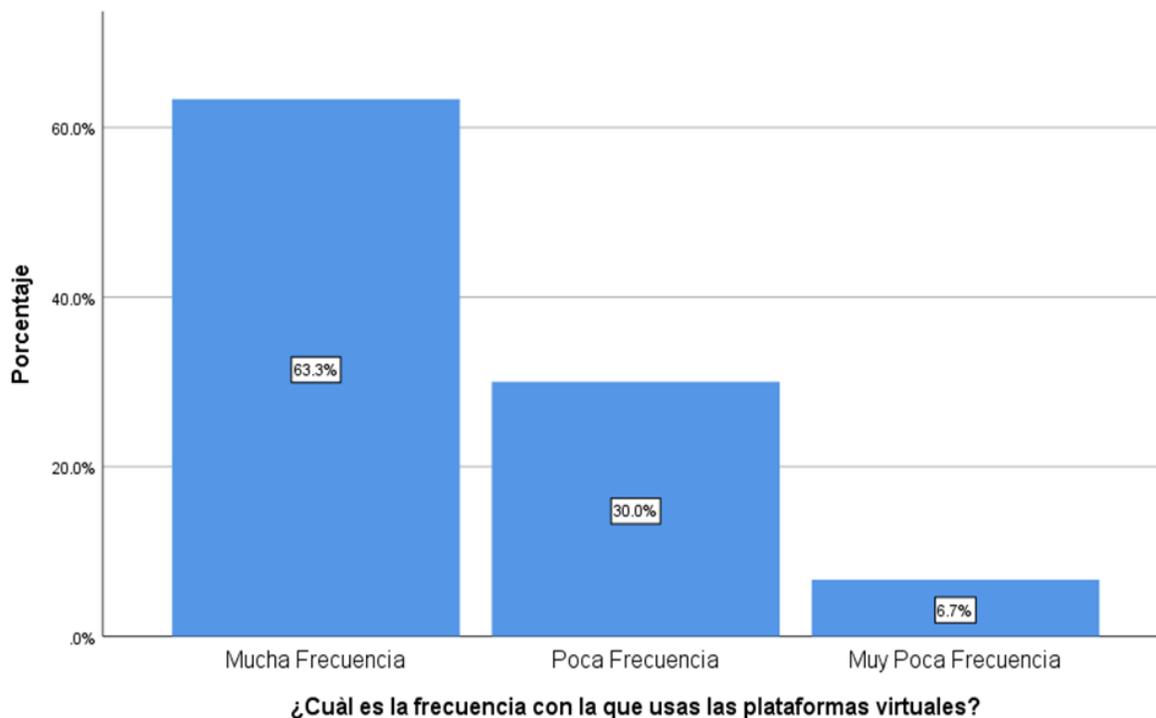
En la segunda grafica se muestra que el 100% de la población encuestada ha utilizado la plataforma virtual Edmodo, lo que indica que todos los estudiantes encuestados conocen y han utilizado la plataforma virtual antes mencionada.

Grafico 5



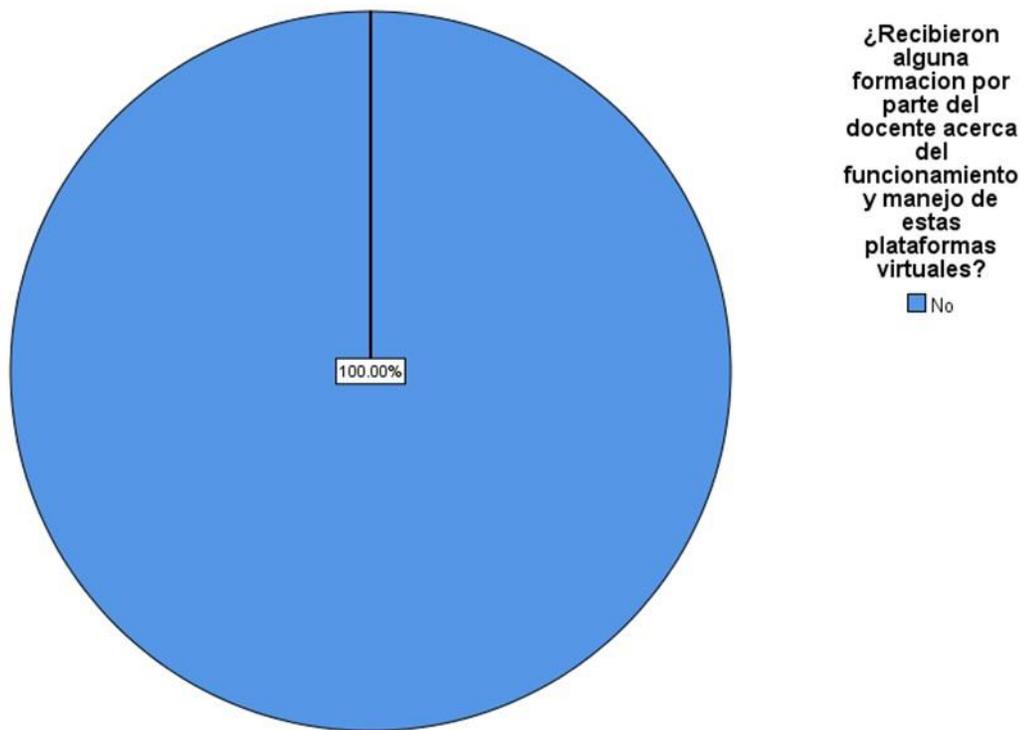
La tercera grafica nos indica que el 88% de los encuestados expresaron que si han utilizado la plataforma virtual Classroom y un 12% expresaron que no la han utilizado, es decir, que la mayoría de estudiantes han utilizado la plataforma virtual antes mencionada y solo una minoría no la ha utilizado y desconoce de ella.

Grafico 6



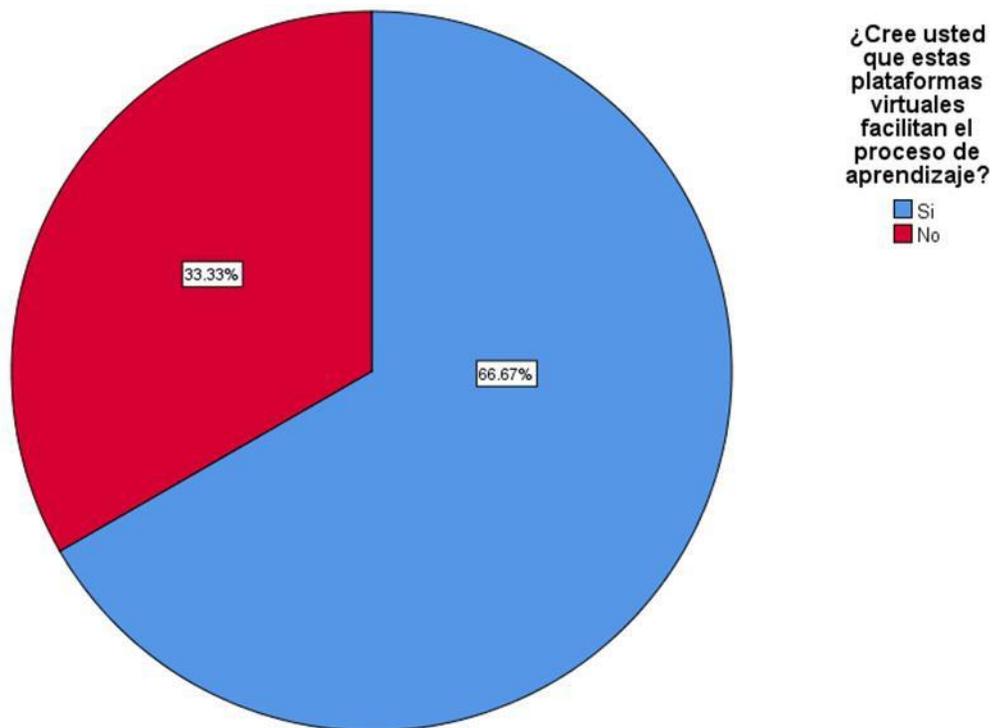
Entre la muestra encuestada se encontró que el 63% utiliza las plataformas virtuales con mucha frecuencia, el 30% la utiliza con poca frecuencia y un 7% con muy poca frecuencia utiliza las plataformas virtuales, en otras palabras, el promedio más alto de estudiantes hace uso habitualmente de las plataformas virtuales y el promedio más bajo con muy poca frecuencia hace uso de las ellas.

Grafico 7



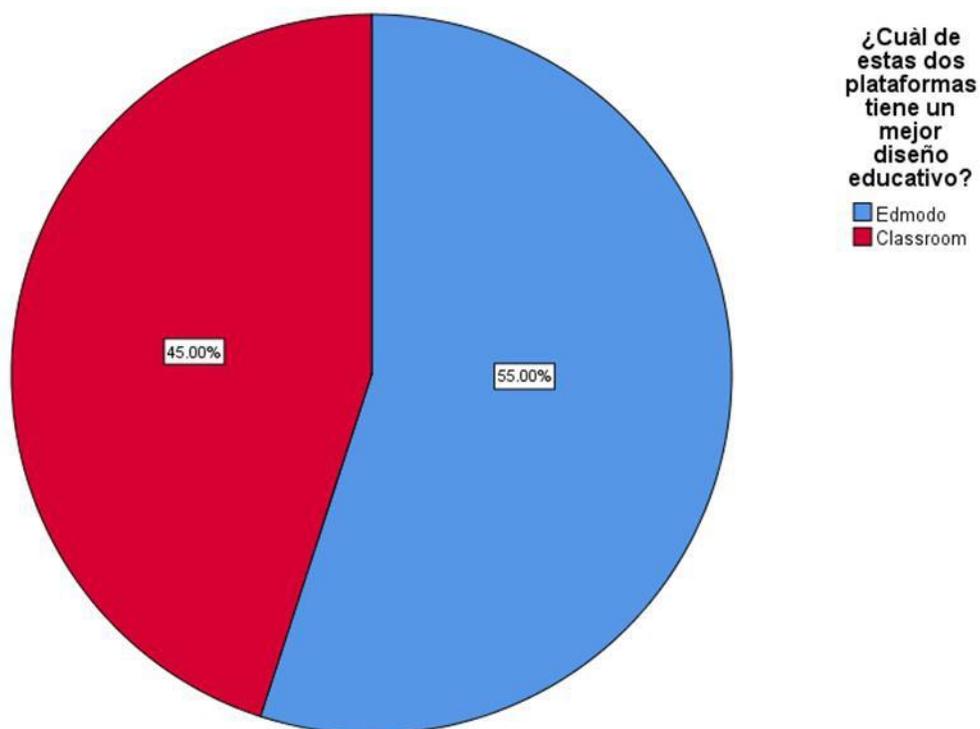
En la quinta grafica se observa que el 100% de los estudiantes encuestados afirman que no han recibido alguna formación previa por parte de los docentes acerca del funcionamiento y manejo de estas plataformas virtuales.

Grafico 8



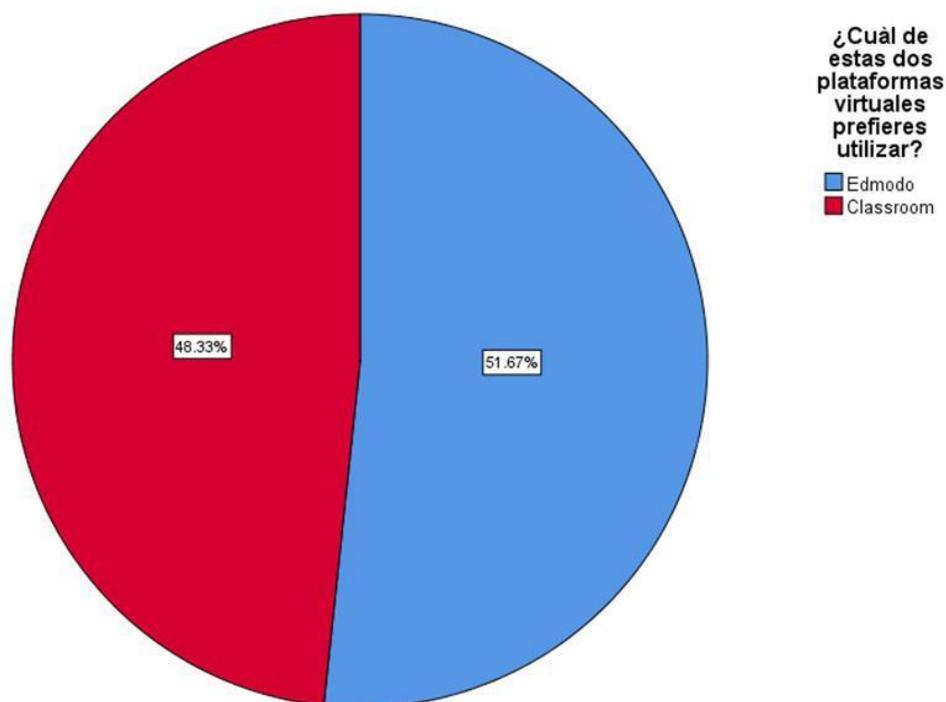
En la gráfica 8 se observa que del 100% de la población encuestada un 67% manifestó que estas plataformas virtuales facilitan el proceso de aprendizaje para los estudiantes, sin embargo, el 34% manifestó lo contrario.

Grafico 14

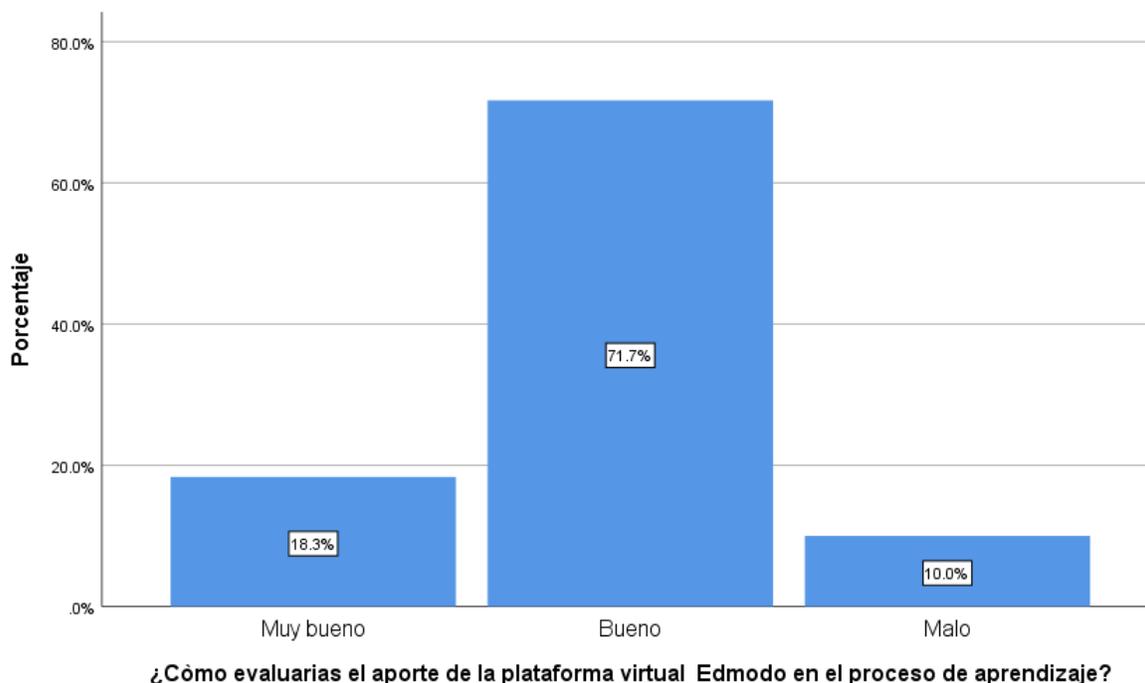


En la gráfica número 13 se puede conocer la opinión de los estudiantes, según la pregunta ¿cuál de las plataformas educativas Edmodo y classroom tienen un mejor diseño educativo? y con respecto a esta interrogante planteada a los estudiantes el 55% de los encuestados respondieron que las plataformas con un mejor diseño educativo es Edmodo y el 45% de los encuestados dicen que classroom es la plataforma con un mejor diseño educativo.

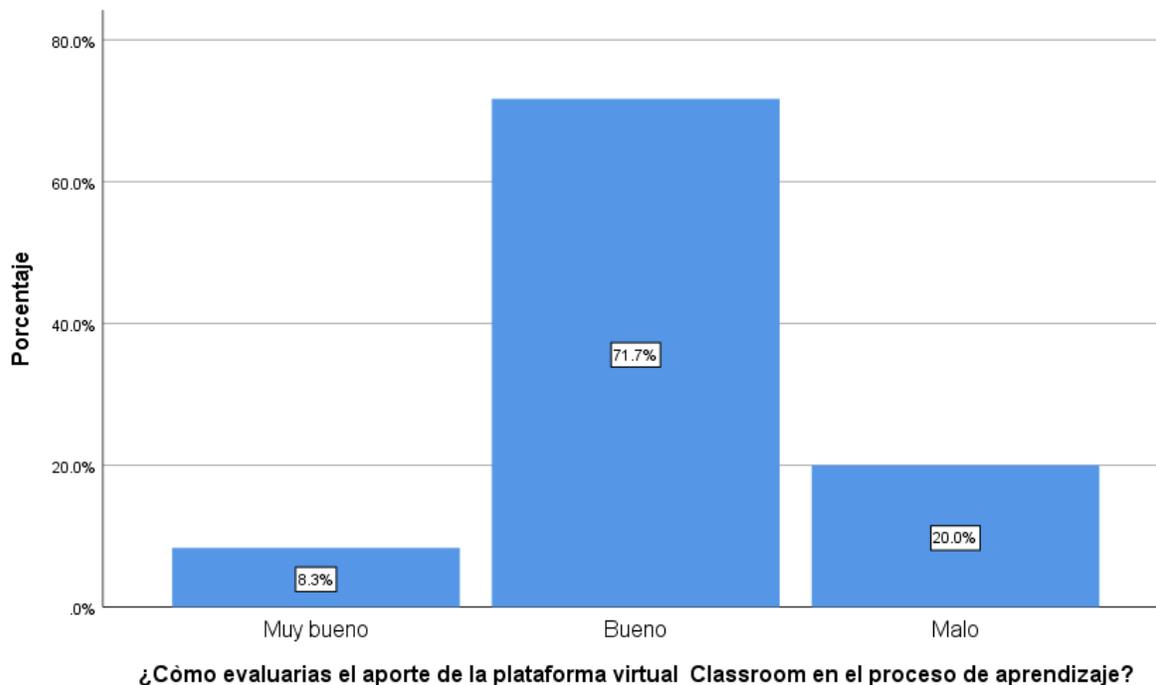
Grafico 14



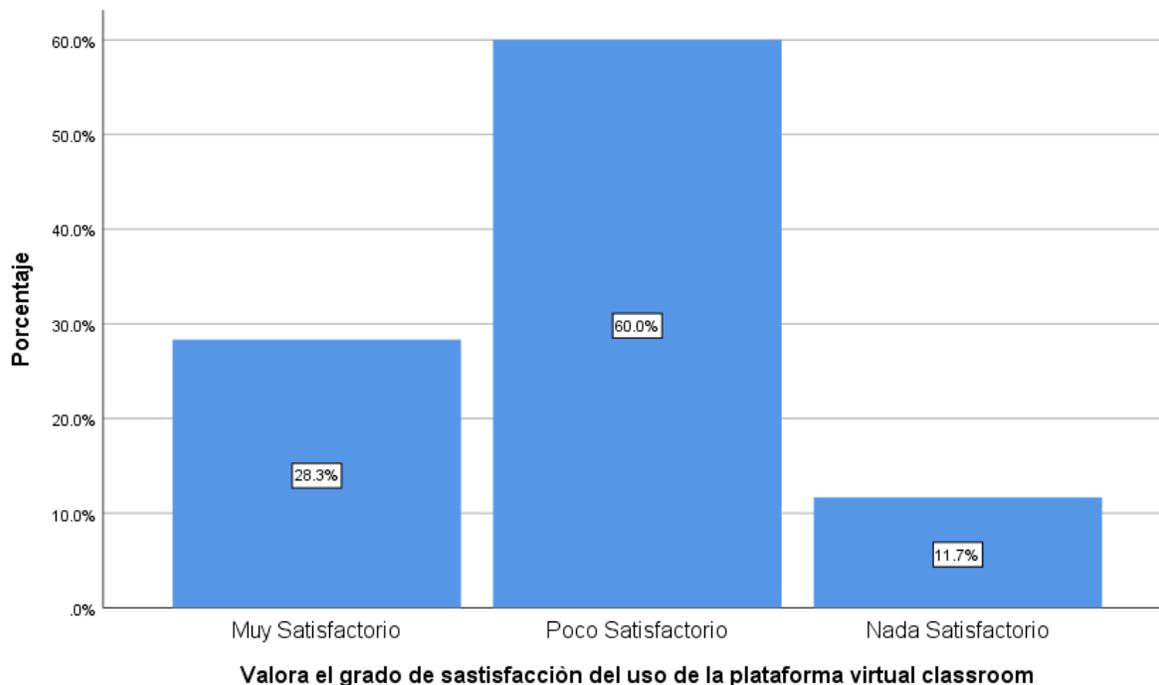
Según la figura número 14, la interrogante planteada a los encuestados fue ¿Cuál de estas dos plataformas educativas prefieren utilizar? (Edmodo y classroom) los estudiantes respondieron en un 52% que prefieren utilizar Edmodo para sus clases y el 48% de los encuestados respondieron que prefieren la plataforma educativa classroom para realizar sus recibir sus clases.



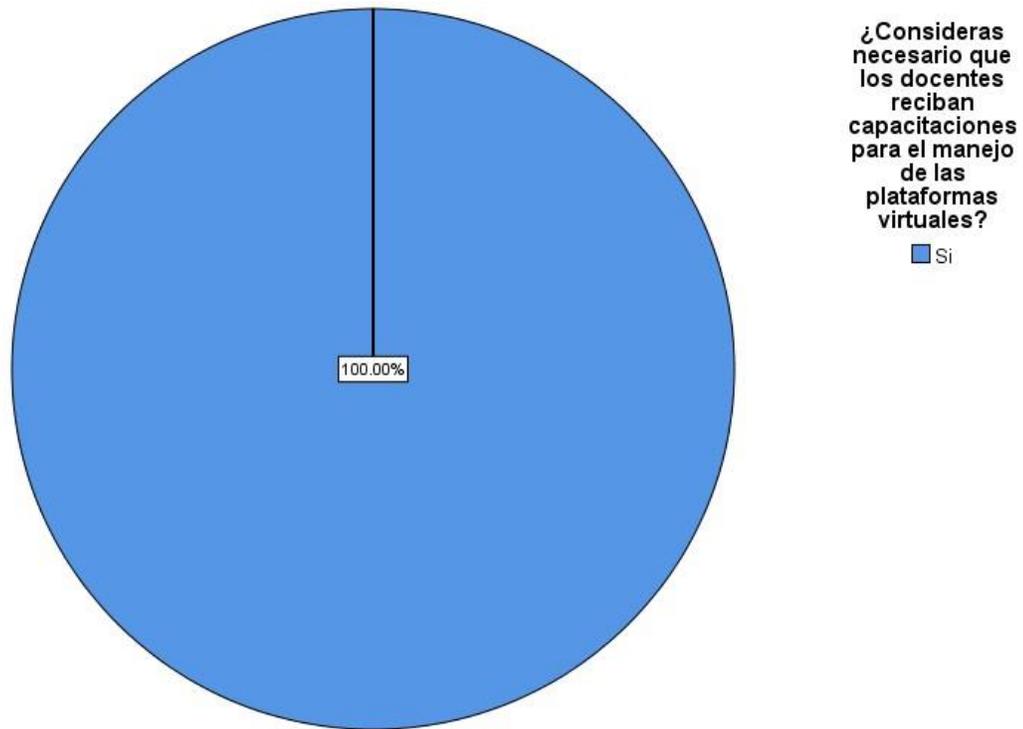
En la gráfica 15 los encuestados tenían que evaluar el aporte de la plataforma educativa Edmodo en el proceso de aprendizaje y el resultado que se obtuvo con los encuestados dicen que el 18% dicen que es Muy Bueno el aporte de Edmodo en el proceso de aprendizaje, el 72% respondieron que es Bueno el aporte de Edmodo para el proceso de aprendizaje y un 10% respondieron que el aporte de Edmodo es Malo para el proceso de aprendizaje.



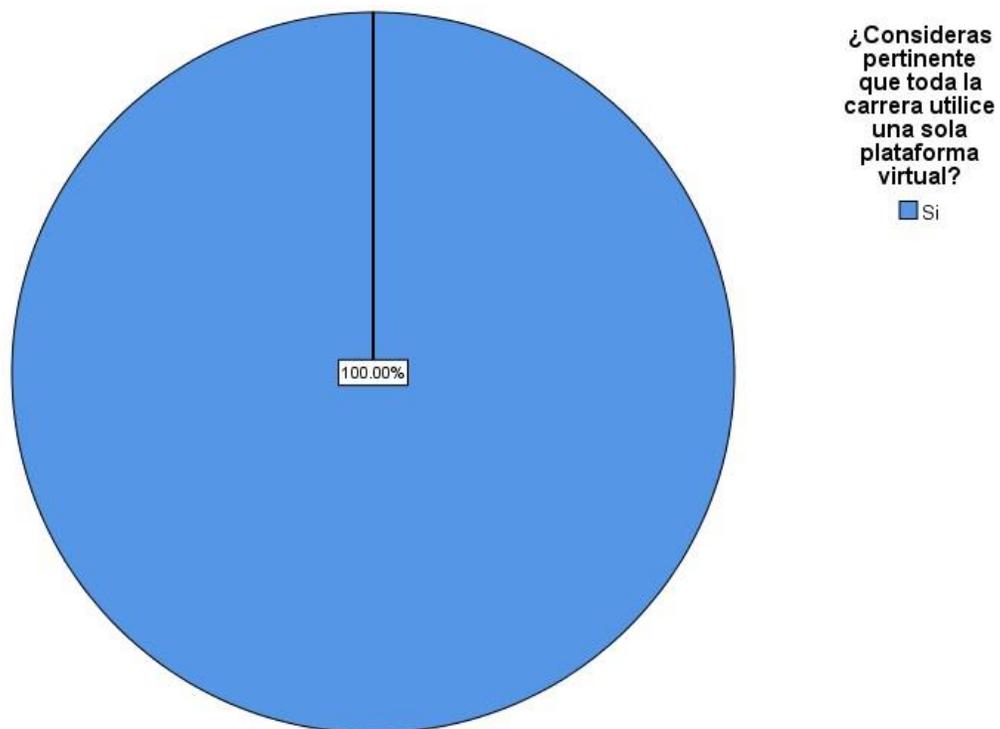
Según el grafico 16, los estudiantes tenían que evaluar la plataforma classroom para el proceso de aprendizaje y el 8% respondió que es Muy Bueno, el 72% de los encuestados respondieron que es Bueno y el 20% de los participantes opinaron que classroom es Malo para el proceso de aprendizaje.



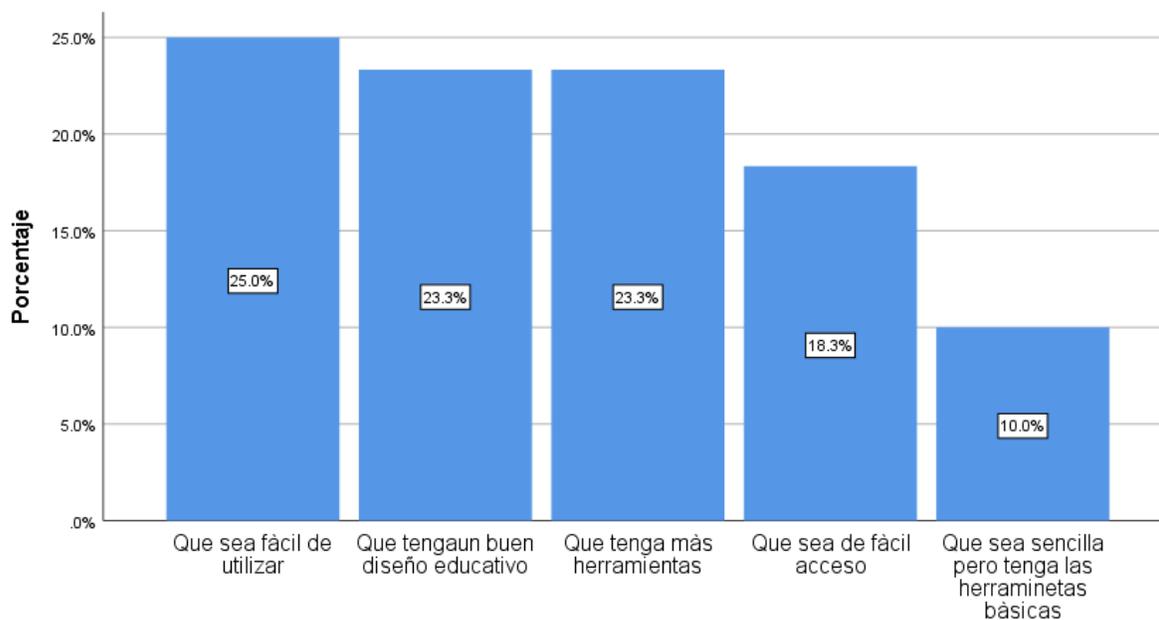
En la gráfica 18, los encuestados dieron su valoración conforme al grado de uso de la plataforma educativa classroom a lo que los participantes respondieron: el 28% dijeron que es Muy Satisfactorio el uso de classroom, el 60% dijo que esta poco satisfecho con el uso de la plataforma classroom y el 12% de los encuestados dijeron que están Nada Satisfechos con la plataforma.



En el grafico 19, el total de los encuestados consideran necesario que los docentes reciban capacitaciones para el manejo de las plataformas educativas para que se les pueda orientar a los estudiantes las herramientas que puedan utilizar.



En el grafico 20, el total de encuestados consideran que es pertinente que toda la Carrera utilice una sola plataforma educativa para entregar las asignaciones.



Si se utilizara una nueva plataforma virtual ¿Cuál de estos aspectos consideras que deben tomarse en cuenta? Si tu respuesta es "Otros" menciónalos

En la gráfica número 21, se les solicitó a los encuestados que, si se utiliza una nueva plataforma que aspectos se deberían tomar en cuenta para que sea una buena elección, el resultado que se obtuvo que el 25% de los encuestados piden que sea fácil de utilizar, el 24% respondió que tenga un buen diseño educativo, 24% dijo que tenga más herramientas, el 18% contestó que sea de fácil acceso y el 10% respondió que sea sencilla pero que tenga las herramientas básicas.



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

Recinto Universitario “Rubén Darío.

Facultad de Humanidades y Ciencias Jurídicas

Carrera de Comunicación para el Desarrollo

Estimado (a) docente:

La siguiente entrevista se realizará con el objetivo de analizar el uso de las plataformas educativas Edmodo y Classroom como herramientas en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de 3ro y 4to año de la carrera de Comunicación para el Desarrollo del turno matutino y vespertino en el I semestre 2019.

1. ¿Cuál es su nombre y que cargo tiene en esta alma Mater?

Matías Talavera, soy el gestor de contenidos digitales de la dirección de relaciones públicas e internacionales

2. ¿Cuántos años tiene impartiendo clases en esta alma Mater?

3. ¿Usted hace uso de las plataformas educativas Edmodo y Classroom?

Si hago uso de las plataformas educativas, pero generalmente solo Classroom.

4. ¿Qué plataforma educativa utiliza más para impartir clases?

Básicamente no es para impartir la clase sino para asignar contenido, ya que es una modalidad por encuentro más que estar impartiendo conferencias o cualquier clase que sea interactiva, el uso que le doy yo es para calificar y asignar contenidos

5. ¿Cómo es la interacción con sus estudiantes en la plataforma educativa?

En principio les propongo, les sugiero la plataforma o les hago un modo de inducción, luego les inscribo la clase en la plataforma y les voy asignando material y si hay algún contenido que ellos no lo conozcan me escriben porque las plataformas me lo permiten y a través de los comentarios que la plataforma permita.

6. ¿Qué dificultades se le presentan a usted como docente al hacer uso de estas plataformas educativas?

Por ejemplo, classroom como es una extensión de google te limita ciertas herramientas tanto a las estadísticas, reportes no te permite hacer reportes, graficas, interacción del estudiante en las calificaciones; pero por lo general te da las herramientas básicas para utilizar como docente

7. ¿Los estudiantes hacen uso del material didáctico que usted les proporciona en las plataformas?

Bueno ese es el propósito de las plataformas hay quienes leen y quienes no, hay quienes dicen que no les llega el material, pero la plataforma cumple con su rol de hacerles llegar el contenido y la mayoría hace uso del material.

8. Personalmente ¿Con que plataforma educativa prefiere que trabajen sus estudiantes?, ¿Por qué cree que es la más adecuada?

Yo he trabajado mayormente con classroom porque la podés manejar desde el correo, la considero muy fácil de usar ya que la creas desde el correo, la usabilidad es más fácil y por eso la considero la más adecuada para usar.

9. ¿Por qué cree que el uso de las plataformas educativas es adecuado en el proceso de enseñanza – aprendizaje?

En principio porque facilita esas limitantes de la distancia de lo presencial el tiempo que básicamente las plataformas educativas, ya que si el estudiante no pudo llegar o si la clase se no se pudo dar y el docente envía material y en el siguiente encuentro lo llegan a discutir.

10. ¿Cree usted que los alumnos han mejorado su desempeño académico desde que estas herramientas son usadas?

En mi experiencia creo que, si porque hay chavalos que les gusta por la parte tecnológica y por la modalidad por encuentro les queda suficiente tiempo para analizar la información y si, hacen buen uso de las plataformas.

11. ¿Cree usted que la enseñanza a distancia es adecuada para el sistema educativo en Nicaragua?

La educación a distancia sí, no solo en Nicaragua es un sistema que ha cambiado a nivel internacional y hay quienes dicen que lo presencial es lo más práctico existen esas limitantes y no solo a nivel de grado, también en posgrados, maestrías y doctorados que son con estas plataformas y son acreditados, la desconfianza también se debe a la falta de costumbre o no estamos muy adaptado, pero si es viable.