Dificultades que presentan los estudiantes de cuarto grado de primaria al trabajar en Ambientes Virtuales de Aprendizaje.

Presenta: **Luz Myla Garcés Díaz**

Asesor tutor: **Mtra. Adriana Gutiérrez Páez**

Asesor titular : **Dra. Adriana Domínguez Cortinas**

TECNOLÓGICO DE MONTERREY
EGE
Escuela de Graduados en Educación

Tesis para obtener el grado de:

Maestría en Tecnología Educativa y Medios Innovadores para la Educación

Estructura de la presentación

Capítulo 1. Planteamiento del problema

Capítulo 2. Marco teórico

Capítulo 3. Metodología

Capítulo 4. Presentación y análisis de resultados

Capítulo 5. Conclusiones y recomendaciones

Capítulo 1. Planteamiento del Problema

La modalidad de enseñanza, las metodologías, las formas de adquirir conocimientos, los medios utilizados, entre otros, son afectados por las tecnologías, ya que se han posicionado como una herramienta innovadora hacia el cambio y mejora de los procesos educativos, esta innovación permite realizar estudios a fin de indagar cómo va cambiando el proceso de enseñanza con la inclusión y planeación didáctica, incorporando diversos tipos de tecnología especialmente la virtualidad, y a la vez valorar los resultados de tal inclusión desde variadas perspectivas educativas, hasta la práctica en los ambientes de aprendizaje, como señala la UNESCO (1988) los Ambientes Virtuales de Aprendizaje constituyen una forma totalmente nueva de tecnología educativa y ofrece una compleja serie de oportunidades y tareas a las instituciones educativas de todo el mundo.

Las TICS posibilitan nuevas formas de enseñar y aprender, plantean nuevos escenarios y ayudan a romper con las barreras de la educación tradicional, por eso debemos desarrollar proyectos educativos mediados por las TICs que permitan desarrollar en los estudiantes habilidades computacionales y del lenguaje.

Teniendo en cuenta que algunos estudiantes presentan cierto grado de dificultad para trabajar con estas herramientas el problema objeto de investigación fue: indagar sobre las dificultades que presentan los estudiantes de cuarto grado de primaria al trabajar en un Ambiente Virtual de aprendizaje

Objetivo General

Indagar cuáles dificultades tecnológicas y de lenguaje presentan los estudiantes de cuarto grado de primaria del Colegio Integrado Nuestra Señora de la Paz al trabajar en Plataforma virtual.

Objetivos Específicos

- Identificar las dificultades que los alumnos presentan al utilizar la plataforma Chamilo
- Especificar las dificultades que los estudiantes enfrentan al usar el teclado y el mouse del computador.
- Establecer si los estudiantes requieren del desarrollo de habilidades computacionales para el aprendizaje a través de ambientes virtuales de aprendizaje.
- Analizar las dificultades que los alumnos presentan al usar una plataforma virtual.
- Identificar las dificultades de lenguaje que presentan los estudiantes al trabajar en un ambiente virtual.

Justificación de la Investigación

La educación debe innovar en el proceso de enseñanza-aprendizaje y para ello necesita adoptar estrategias mediadas por la tecnología, es así como los Ambientes Virtuales de Aprendizaje se convierten en una herramienta importante que ayuda a educar y formar con mayor efectividad y con la visión de explorar nuevas habilidades y potencialidades de acuerdo a los intereses del estudiante, por lo tanto esta investigación es de gran utilidad en el campo educativo porque permite identificar las dificultades tecnológicas y de lenguaje que los estudiantes de las zonas rurales enfrentan al trabajar en un AVA

Capítulo 2. Marco Teórico

Características de las Nuevas Tecnologías y sus Posibilidades Educativas

Litwin(1995)

Las NT reforma los sistemas educativos, mejora la calidad del proceso enseñanza-aprendizaje

Cabero(2000)

Las NT giran en torno a: la informática, la microelectrónica, los multimedia y las telecomunicaciones; apoyan, guían, facilitan y organizan la acción didáctica.

Tedesco (2004)

Las NT desarrollan habilidades, cognitivas, comunicativas, que permiten generar espacios de comunicación

Ventajas del uso de las Nuevas Tecnologías en la Educación

Mayer (2000)

*Las Clases dejan de ser tradicionales.

* Permiten la búsqueda, análisis y reelaboración de la información obtenida en la red.

*El alumno se convierte en constructor de significados.

Cañellas (2006)

*Fomenta el trabajo colaborativo.

*Permite compartir experiencias, transmitir información, y formular preguntas para resolver inquietudes.

*Rompe las barreras espacio-temporales

Cabero (2002)

*Ofrece la posibilidad de crear entornos multimedia de comunicación.

*Utiliza medios de comunicación sincrónicos y asincrónicos.

*Deslocaliza la información.

Competencias y las Tecnologías de la Información

Holland citado en Argudín(2002)

La educación basada en competencias, se centra en las necesidades, estilos de aprendizaje y potenciales individuales para que el alumno llegue a utilizar con destreza las habilidades señaladas por el mundo laboral.

Tobón, Pimienta y García(2010)

Las competencias son actuaciones integrales para identificar, interpretar, argumentar y resolver problemas del contexto con idoneidad y ética, integrando el saber ser, el saber hacer y el saber conocer.

Montserrat, Casals, Liñan, Tejad y Vivancos (2000)

Objetivos

*Alcanzar las capacidades para desenvolverse en la SI

* Explorar el potencial de las TIC en todas las áreas y ámbitos de la enseñanza y el aprendizaje.

*Utilizar las TIC para dar soporte a objetivos educativos.

* Aprovechar los nuevos entornos de comunicación para participar en comunidades de aprendizaje.

Algunas Investigaciones

García y Benítez (2011)

Para trabajar en un AVA como MOODLE, los estudiantes necesitan desarrollar nuevas habilidades, para efectuar discusiones en grupo, responder por e- mail y participar en foros.

La comunicación entre estudiantes en un AVA se desarrolla a través de actividades planteadas y dirigidas.

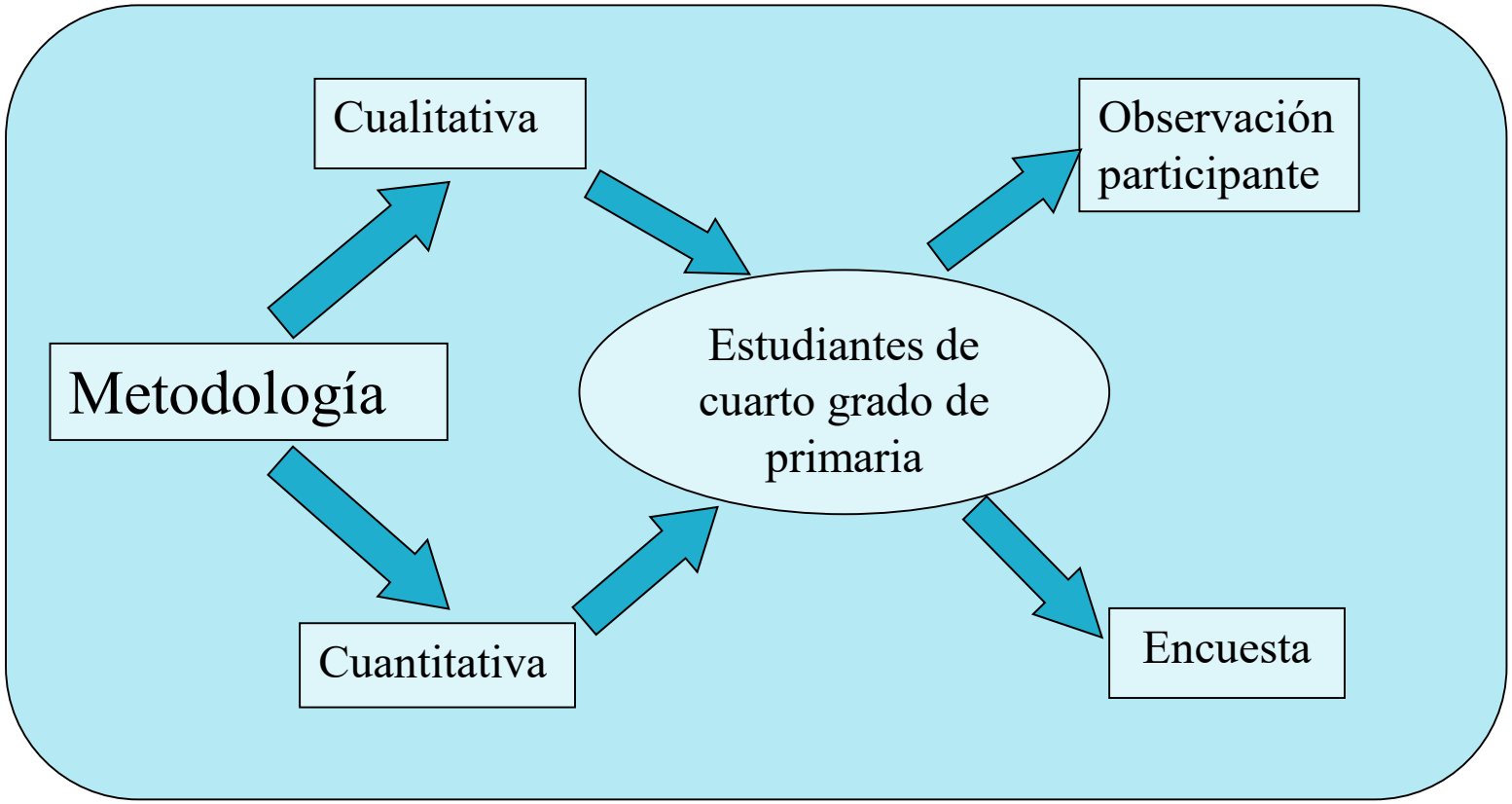
García (2007)

Los recursos visuales que se puedan aplicar o diseñar mediante la utilización de herramientas tecnológicas en un aula virtual ayudan a que los estudiantes adquieran una mejor percepción de la situación que se les plantea, ya que estimula los órganos de los sentidos y la estructura cognitiva de los estudiantes y permite el desarrollo de habilidades de escritura y lectura

Villasana y Borrego (2010)

La aplicación de una metodología de trabajo colaborativo mediado por un entorno virtual y basado en proyectos aumenta las destrezas de comunicación a través de la expresión escrita, aumenta el rendimiento académico y mejora las habilidades sociales, además facilita los procesos cognitivos.

Capítulo 3. Metodología de la Investigación



Enfoque mixto

Según Hernández (2010), la indagación mixta permite el manejo de datos cualitativos y cuantitativos dentro de un mismo estudio ofreciendo una perspectiva más amplia y profunda del fenómeno, permitiendo indagaciones más dinámicas, profundas y complejas del fenómeno estudiado.

Cualitativo

Constituye una importante alternativa en los métodos de investigación aplicados en entornos académico donde existe una importante vinculación entre la teoría y la practica, donde se produce un conjunto de espirales cíclicas de planeamiento, acción, observación y reflexión importante que son consustanciales a las aproximaciones sucesivas en que se convierte la solución del problema(Borroto, 1992)

Cuantitativo

Permite recolectar y analizar los datos para contestar preguntas y responder hipótesis, establecidas previamente, confiando en las mediación numérica, el conteo y el uso de estadística (Hernández et al 2003).

Tiene una concepción lineal permitiendo la claridad entre los elementos que conforman el problema

Población y muestra

Población

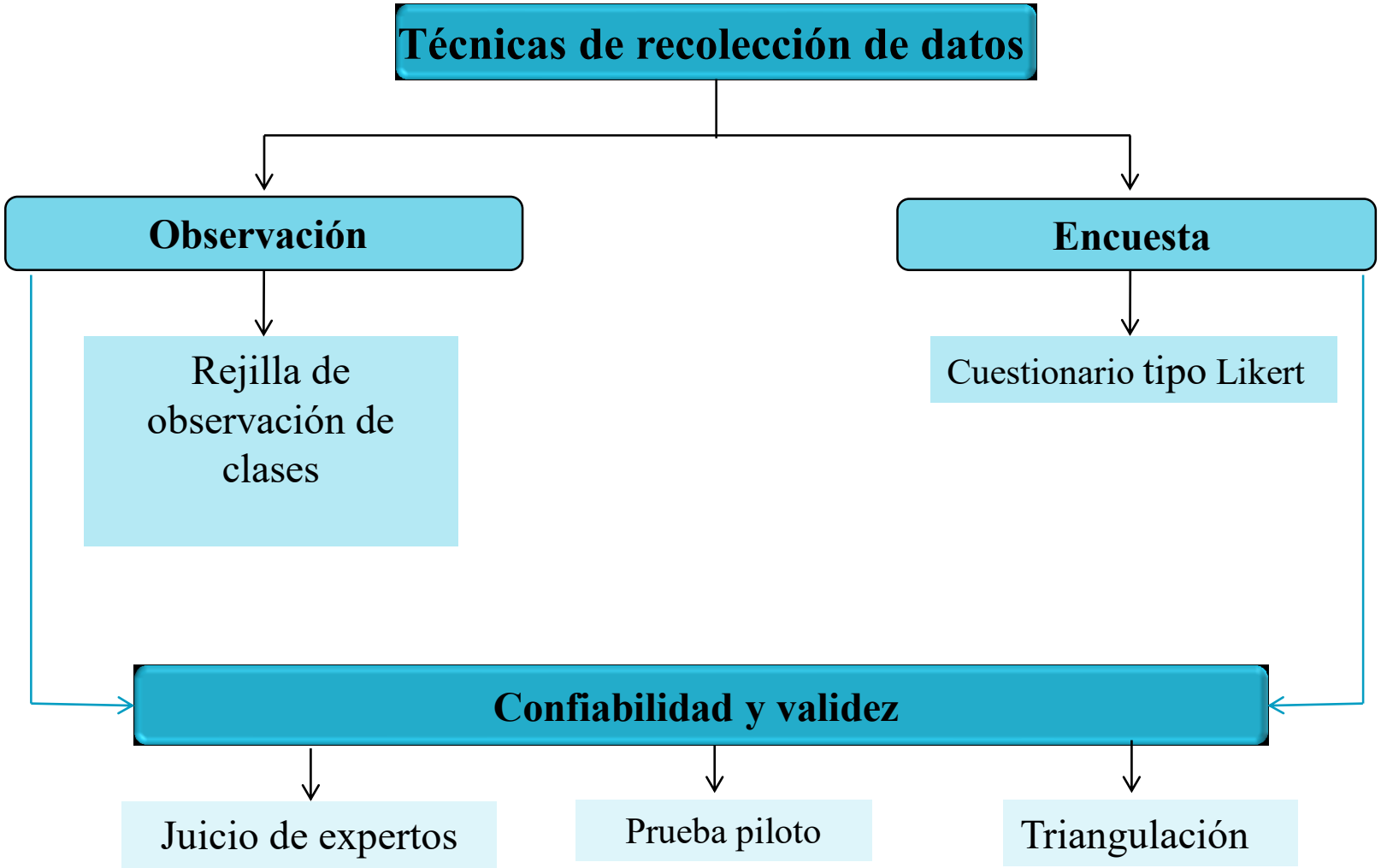
120 estudiantes de cuarto primaria

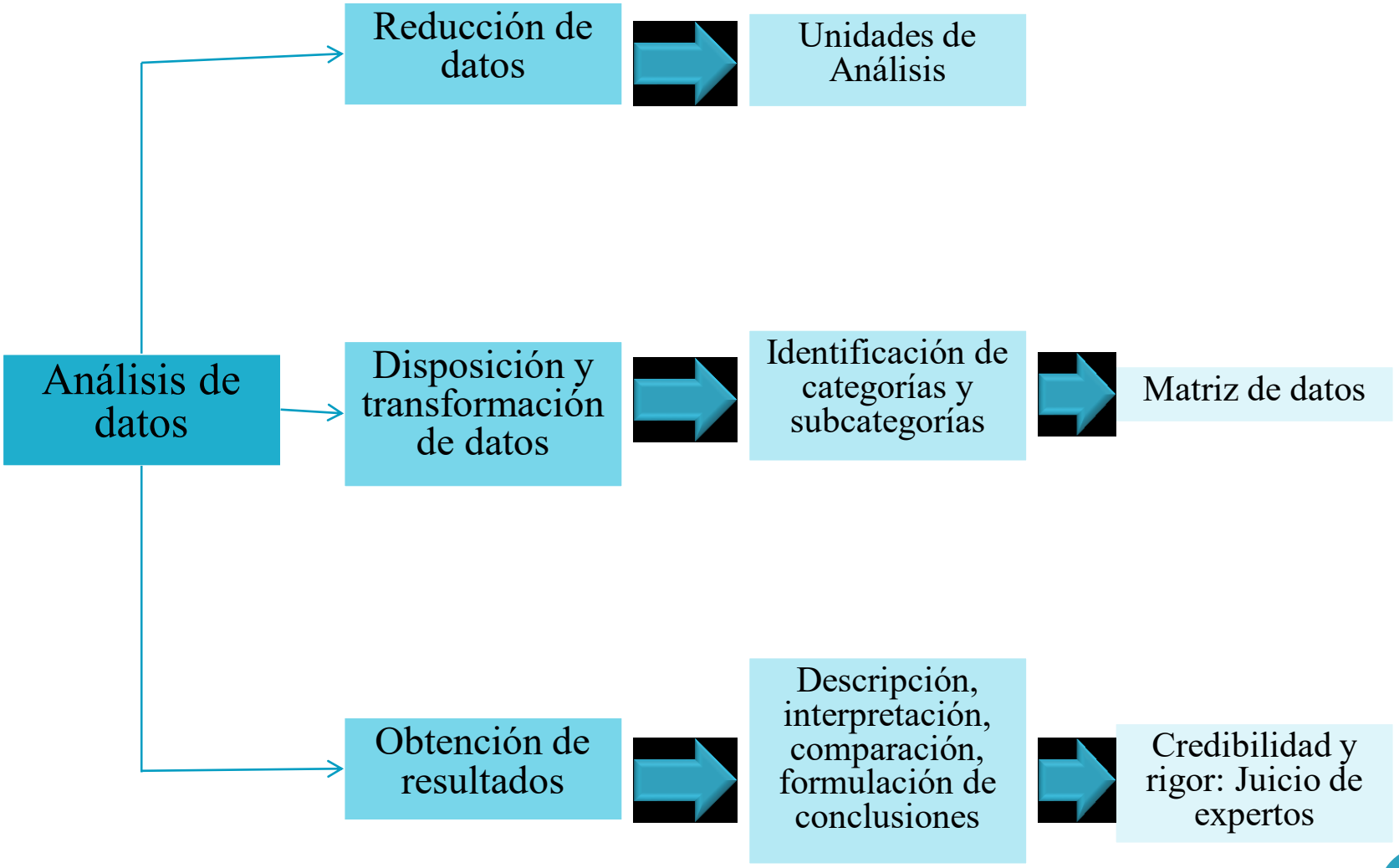
Muestra

20 estudiantes , entre 9 y 10 años de edad

No probabilística con procedimiento de muestreo intencional

Criterio de selección: Representatividad


Técnicas de recolección de datos
Observación
Encuesta
Rejilla de observación de clases
Cuestionario tipo Likert
Confiabilidad y validez
Juicio de expertos
Prueba piloto
Triangulación


Análisis de datos
Reducción de datos
Unidades de Análisis
Disposición y transformación de datos
Identificación de categorías y subcategorías
Matriz de datos
Obtención de resultados
Descripción, interpretación, comparación, formulación de conclusiones
Credibilidad y rigor: Juicio de expertos

Capítulo 4. Análisis y discusión de los Resultados

Los resultados se presentan de acuerdo a 4 categorías

- Habilidades Comunicativas
- Habilidades Interpretativas
- De autoaprendizaje
- Habilidades Computacionales

Habilidades Comunicativas

Hacen referencia a la capacidad de expresar sus ideas, de comprender los mensajes que recibe, de hablar, escuchar, leer y escribir, es decir saber situarse en el contexto comunicativo para poder interactuar con los otros.

Habilidades. Interpretativas

Se refiere a la manera de comprender y llevar a buen término el trabajo, es decir la forma entender todo lo relacionado con las actividades planteadas.

De autoaprendizaje

Capacidad de buscar solución por si mismo a dificultades presentadas teniendo autonomía en el aprendizaje, desarrollando las actividades de manera más ágil, con interés y empeño

Habilidades Computacionales

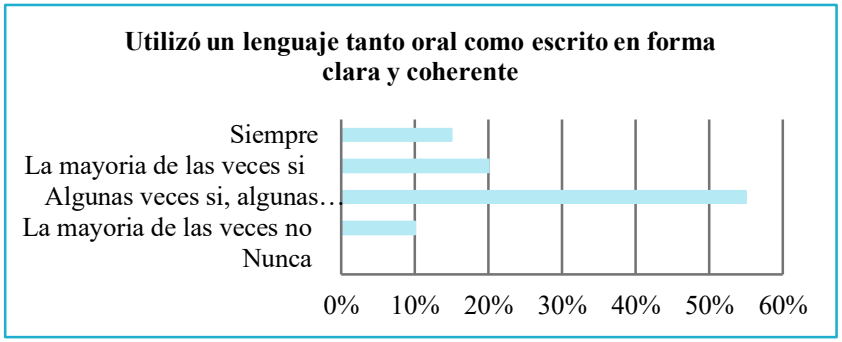
Hacen referencia a las acciones aplicadas al trabajar interactivamente con el computador, como encender y apagar el computador, manejo del teclado y el mouse, conocimiento de las partes del computador

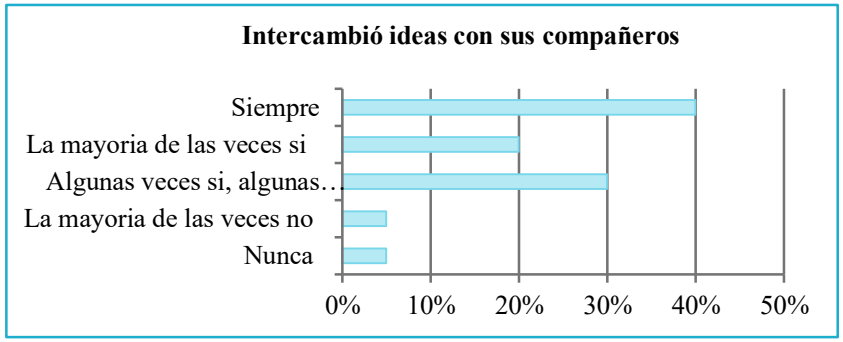
Categorías y sub-categorías de análisis

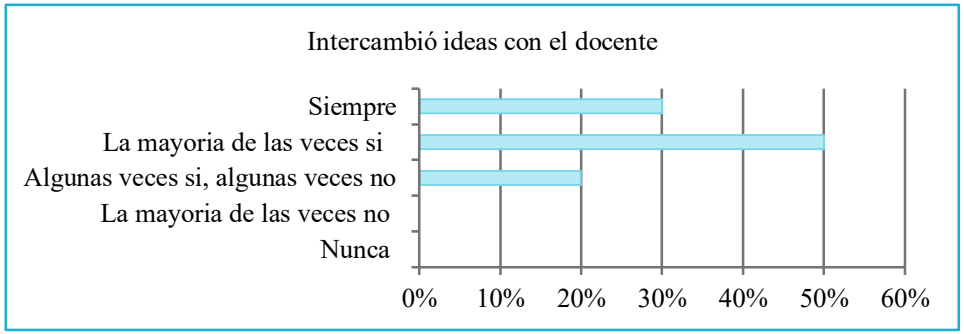
Categorías	Sub-categorías
Habilidades comunicativas requeridas	Redacción y escritura de textos Comunicación y escucha Intercambio de ideas
Habilidades interpretativas	Desarrollo de actividades Comprensión lectora Navega en la plataforma
Autoaprendizaje	Solución a dificultades presentadas Trabajo individual
Habilidades computacionales	Manejo y conocimiento del computador.

Resultados

Habilidades Comunicativas



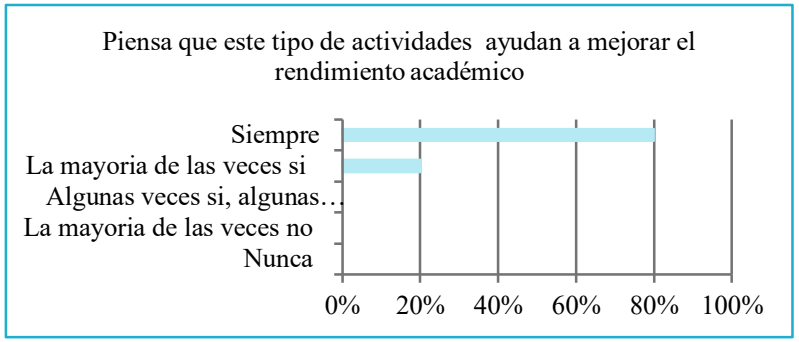


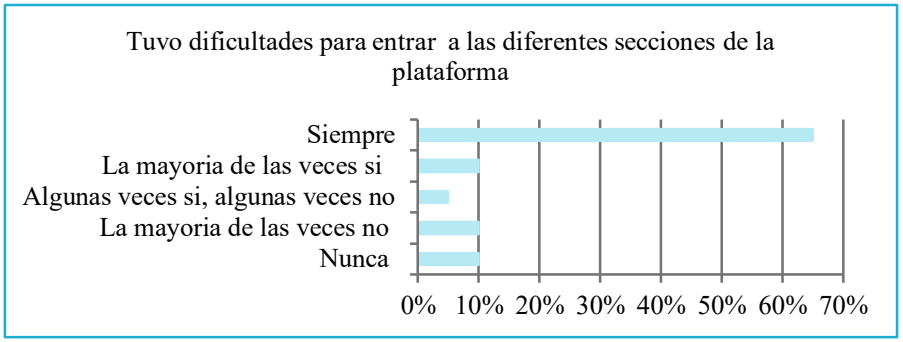


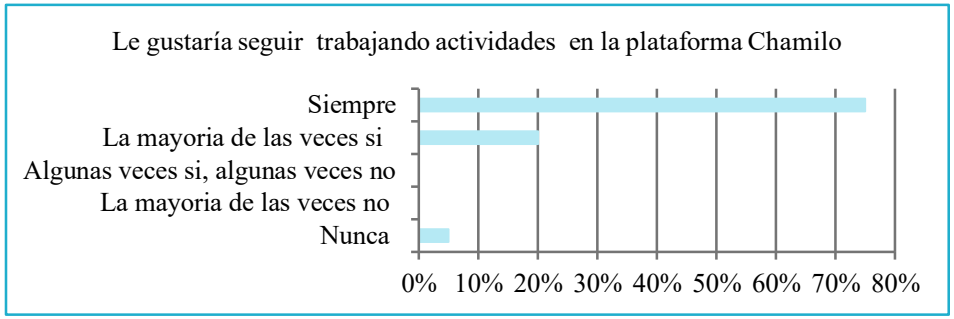
El 55% de los estudiantes reconocen tener cierta inconsistencia en la utilización de su lenguaje oral y escrito; no son claros en la redacción de ideas, omiten letras y palabras en las frases y presentan errores de ortografía. Por ejemplo el EST8 escribió “toca saver vivir”

El 40% intercambiaron ideas con sus compañeros y el 50% lo hacen con la docente. Otros no escuchan ni atienden las orientaciones dadas.

Habilidades Interpretativas

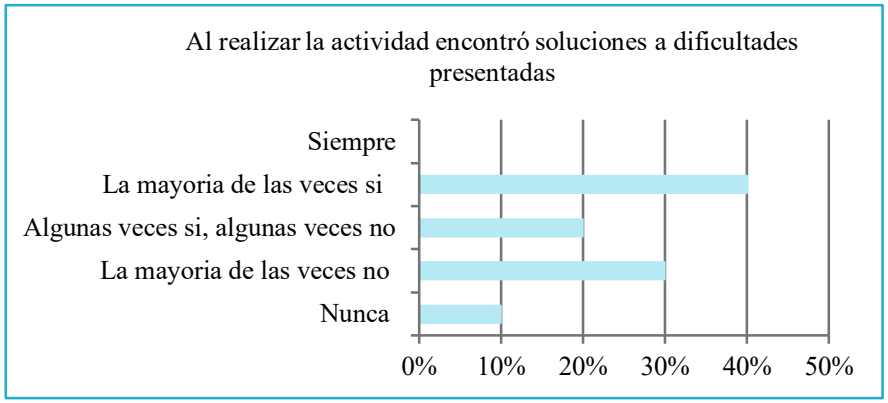


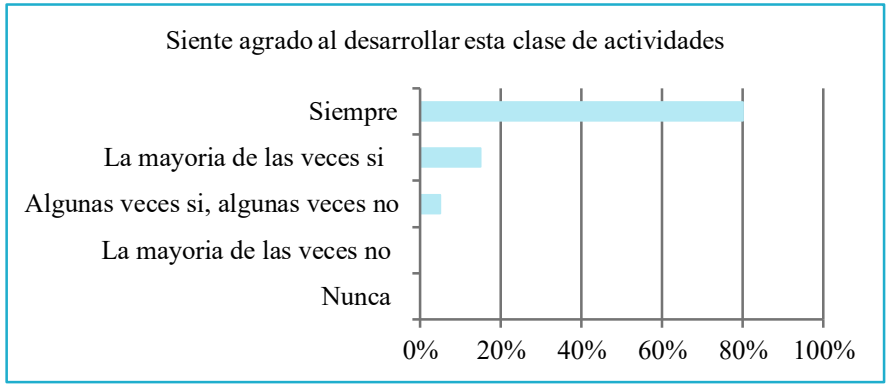




El 65% de los estudiantes manifiesta que siempre tuvo dificultades para entrar a las diferentes sesiones de la plataforma, un 95% de manifiesta que le gustaría seguir trabajando en esta plataforma y el 80% piensa que estas actividades ayudan a mejorar el rendimiento académico.
7 de los 20 participantes desarrollaron la actividad sin ningún inconveniente, el otro 65% muestra atención dispersa.

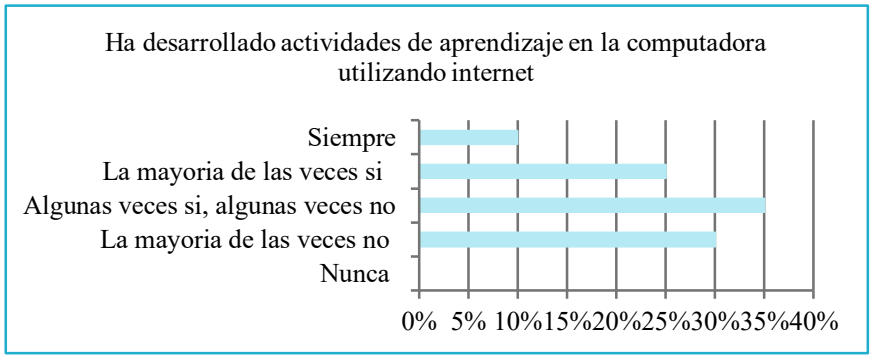
Autoaprendizaje

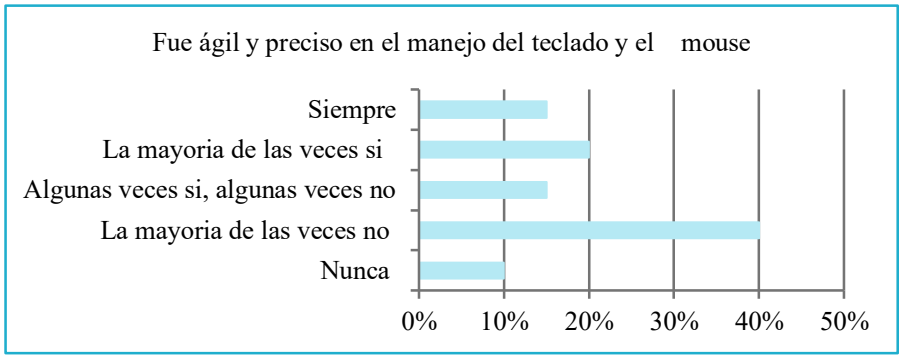


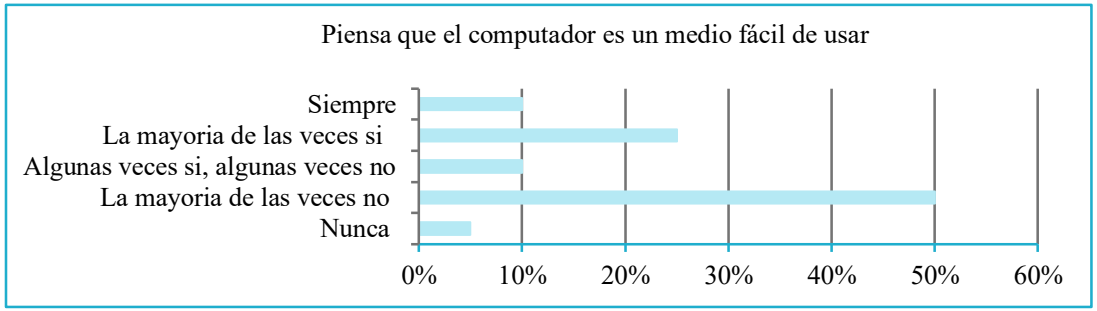


EL60% de los participantes manifiestas haber encontrado soluciones a dificultades presentadas, pero en al observación se evidencia lo contrario ya que, los estudiantes no encontraron estrategias por sí mismos para solucionar los inconvenientes presentados, y tuvieron que acudir a preguntar a la docente o sus compañeros, además aunque el 80% le agrada trabajar esta clase de actividades en el computador sienten cierto temor cuando están frente a éste, dicho miedo influye para que los estudiantes no sean capaces de trabajar solos.

Habilidades Computacionales







El 60% de los estudiantes lograron señalar y nombrar las partes del computador, el 25% lo encendieron bien y el 35% lo apagaron bien, por otro lado, los estudiantes no saben usar el teclado para digitar, no conocen la posición de las letras, no saben arrastrar el mouse, no saben seleccionar el menú adecuadamente, saben dar clic pero no doble clic; esta interpretación se confirma con las respuestas obtenidas en la encuesta ya que el 50% manifiesta no ser precisos en el manejo del teclado y el mouse, y otro 55% piensa que el computador no es un medio fácil de usar

Discusión de los resultados

Categoría	Análisis y discusión
Habilidades Comunicativas	❖Los estudiantes presentan poca capacidad de escucha y se distraen fácilmente, pero aunque la distracción de los alumnos se evidencia en la observaciones, en la encuesta una gran mayoría manifiestan que les gustaría seguir trabajando en la plataforma y el total de estudiantes considera que estas actividades les ayudan a mejorar el rendimiento académico. Una respuesta a esta posible contradicción puede ser que los estudiantes tuvieron algún problema con la plataforma especialmente en la exploración de las diferentes secciones y otros dicen no haber desarrollado actividades de aprendizaje en la computadora utilizando internet. ❖Los estudiantes presentan dificultades para expresar sus ideas, interactuar con sus compañeros, comprender mensajes, leer y escribir, estos inconvenientes se presentan quizás por la falta de implementación de ejercicios de comprensión lectora donde se refuerce la lectura, escritura, ortografía y se fomente el hábito por la lectura, otro factor influyente tal vez es el corto tiempo que dedican los estudiantes al desarrollo de actividades extraclases, puesto que le toca ayudar a sus padres en las labores agrícolas y no dedican el tiempo necesario para afianzar los conocimientos que han adquiridos.
Habilidades Interpretativas	❖ De los 20 participantes 7 realizaron de manera correcta la activad lo que significa que un 35% presenta habilidades interpretativas, esta parte es positiva puesto que estos estudiantes en una próxima actividad pueden ayudar a orientar el trabajo de sus compañeros ❖ Los estudiantes en un principio mostraron gran interés y gusto por trabajar en el computador corroborando lo que dice Fernández, Suárez y Álvarez, (2006), la interactividad con el ordenador, la posibilidad de "dialogar" con él, les atrae y mantiene su atención, pero esto no fue suficiente para desarrollar eficazmente las diferentes actividades.

Categoría	Análisis y discusión
Autoaprendizaje	❖Los estudiantes no tienen capacidad ni autonomía para buscar solución dificultades presentadas, además sienten miedo cuando hacer uso del computador, por eso se debe seguir analizando la manera de romper estas barreras que impiden que los estudiantes de la zona rural trabajen con el ordenador con confianza y seguridad, quizás se logre a medida que los maestros tomemos conciencia de la importancia del uso de las TICS, para acompañar los procesos de aprendizaje, ratificando lo que dice Cabero las TICS "condicionan el tipo de aprendizaje a obtener, ya que pueden promover diferentes acciones mentales en los alumnos", (2000, p. 144).
Habilidades Computacionales	❖ Los estudiantes presentan falencias en el manejo y conocimiento del computador ,se supone que en el grado cuarto los estudiantes deben poseer habilidades computacionales como : señalar las partes del computador, encenderlo y apagarlo, conocer la posición de las letras, arrastrar el mouse, dar clic y doble clic, ya que son estandares tecnológicos que han debido alcanzar en este grado de escolaridad, pero no es así tal vez porque a pesar de que existen los estándares tecnológicos que indican la competencia que los estudiantes deben alanzar en cada nivel de estudio, los maestros no estamos enseñando los contenidos que se deben impartir en cada grado, ya sea por el desconocimiento de lo estándares o simplemente porque se le da poca importancia a las clases de informática, de esta manera se van creando dificultades en los estudiantes que impiden tener un buen desempeño en el desarrollo de actividades mediadas por la computadora. ❖ En esta parte es relevante plantear proyectos donde se involucre tanto estudiantes como docentes de todas las áreas en el desarrollo de actividades mediadas con herramientas tecnológicas.

Capítulo 5: Conclusiones y recomendaciones

Categoría	Conclusiones
Habilidades Comunicativas	Los resultados encontrados y el análisis realizado tanto en la observación como en la encuesta, dejan ver que los estudiantes de cuarto de primaria de la zona rural presentan dificultades comunicativas , por lo tanto por lo tanto el trabajo en un AVA como la plataforma Chamilo, requiere que los estudiantes desarrollen nuevas habilidades para escuchar, escribir, comprender y participar en discusiones a través de los foros.
Habilidades Interpretativas	Para desarrollar actividades de aprendizaje en la plataforma Chamilo, se necesita que los estudiantes entiendan y comprendan cada uno de los pasos que se llevarán a cabo en el trabajo que se va a realizar, por lo tanto la atención, concentración y dedicación, son elementos importantes para obtener buenos resultados .
Autoaprendizaje	Los estudiantes son poco metódicos en la búsqueda de estrategias que contribuyen a la solución de inconvenientes presentados, pero aunque no tienen esta habilidades, cabe resaltar que buscan la manera encontrar alternativas que le permitan terminar la tarea asignada.
Habilidades Computacionales	Para que los estudiantes puedan manejar adecuadamente los AVA deben tener conocimiento de la tecnología de la información y la comunicación. Dependiendo de las actividades planteadas, requieren saber usar la herramienta y sus posibilidades, aunque esta es una habilidad que el estudiante puede desarrollar durante el desarrollo de la actividad, se hace necesario que tengan conocimiento sobre la forma como funciona el computador y la manera como se trabaja en un AVA.

Recomendaciones

✓Al proponer un proyecto como el mencionado es muy importante tener en cuenta el contexto y las personas involucradas.

✓Se debe contar con los recursos tecnológicos necesarios y docentes idóneos que acerquen los estudiantes a las bondades de los AVA.

✓Se debe motivar y sensibilizar a los educandos sobre los logros académicos que se obtienen cuando se trabaja y aprende mediante las plataformas educativas.

✓El docente debe asumir un papel de facilitador, orientador y de apoyo, encargado de resolver inquietudes que surjan.

✓El docente debe trazar una ruta estratégica para que el estudiante no se pierda en el proceso de aprendizaje.

✓El estudio sirve como referente para futuras investigaciones que permitan identificar además de las habilidades comunicativas, interpretativas, de autoaprendizaje y computacionales; las habilidades motrices, intelectuales, argumentativas y propositivas; competencias necesarias para que los estudiantes puedan trabajar y aprender de manera eficaz a través de un AVA