



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
INSTITUTO DE POST-GRADO, INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN CONTINUA
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFORMÁTICA**



**INFLUENCIA DE LOS ESTILOS DE APRENDIZAJE CON ENTORNOS
VISUALES EN EL DESEMPEÑO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES
DE LA CARRERA DE INFORMÁTICA DE LA FACULTAD DE
FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL.
DISEÑO DE UNA PLATAFORMA
TECNOLÓGICA CON ENFOQUE
A ESTILOS DE APRENDIZAJE**

**TESIS DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL GRADO
ACADÉMICO DE MAGÍSTER EN EDUCACIÓN INFORMÁTICA**

**AUTOR: GUEVARA GRANIZO ERNESTO DANILO
CONSULTOR ACADÉMICO: CASTAÑO OLIVA RAFAEL PHD.**

GUAYAQUIL Julio, 2016

APROBACIÓN DEL CONSULTOR ACADÉMICO

En mi calidad de Asesor de la Tesis de Grado nombrado por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencia de la Educación de la Universidad de Guayaquil.

Certifico:

Que he asesorado, revisado y aprobado la tesis de Grado, presentada por el Lcdo. Guevara Granizo Ernesto Danilo con cedula de identidad N° 091540850-4, salvo el criterio del tribunal, previo a la obtención del Grado Académico de Magister en Educación

TEMA:

INFLUENCIA DE LOS ESTILOS DE APRENDIZAJE CON ENTORNOS VISUALES EN EL DESEMPEÑO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE INFORMÁTICA EN LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL.

**DR. RAFAEL CASTAÑO OLIVA PHD.
CONSULTOR ACADÉMICO**

GUAYAQUIL JULIO, 2016

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, por ofrecerme en la vida la fortaleza para lograr las metas propuestas.

A mi madre que con sus consejos y valores han sabido fortalecer mi espíritu para poder así aceptar las adversidades de la vida.

A mi esposa, por su apoyo incondicional en esos momentos difíciles, en donde me ha brindado mucho amor y comprensión.

A mi amiga Mayra Benavidez quien estuvo conmigo compartiendo en las aulas de clase, brindándome su apoyo incondicional en todo momento para poder culminar con éxito el reto propuesto.

ERNESTO GUEVARA

DEDICATORIA

A Dios, por permitirme culminar una etapa más de preparación en mi vida profesional.

A mi madre que con sus consejos y valores han sabido fortalecer mi espíritu para poder así aceptar las adversidades de la vida.

A mi esposa, por su apoyo incondicional en esos momentos difíciles, en donde me ha brindado mucho amor y comprensión

A mi querido hijo que es mi mayor inspiración para no desmayar en este arduo camino y poder ser un ejemplo para él.

ERNESTO GUEVARA

ÍNDICE GENERAL

APROBACIÓN DEL CONSULTOR ACADÉMICO	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DEDICATORIA.....	iv
ÍNDICE GENERAL.....	v
INDICE DE CUADROS.....	ix
INDICE DE GRÁFICOS.....	xii
RESUMEN.....	xiv
ABSTRACT.....	xvi
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I	3
EL PROBLEMA	3
1.1. Contexto de la investigación.....	3
1.2 Las posibles causas o elementos del hecho científico en que se desea profundizar.....	3
1.3 La formulación del problema.....	4
1.4 Las preguntas de investigación.....	4
1.5 Justificación de la investigación.....	5
1.6 Viabilidad de la investigación.....	6
1.7 Objetivos.....	6
1.7.1 Objetivos Generales.....	6
1.7.2 Objetivos Específicos.....	7
CAPÍTULO II.....	8
MARCO TEÓRICO.....	8
2.1 Antecedentes.....	8
2.2.Fundamentación Teórica.....	15
2.2.1 Estilos de Aprendizaje.....	15
2.2.1.1 Modelo de David Kold.....	18
2.2.1.2 Características de cada Estilo.....	21

2.2.1.3 Facilidades para aprender cada Estilo.....	vi
2.2.2 Modelos de Estilos de Aprendizaje.....	24
2.2.2.1 Los cuadrantes cerebrales de Herrmann.....	24
2.2.2.2 Modelo de Estilos de Aprendizaje de Felder y Silverman.....	26
2.2.2.3 Modelo de la Programación Neurolingüística de Bandler y Grinder.....	30
2.2.2.4 Modelo de las Inteligencias Múltiples de Gardner.....	32
2.2.3 Plataforma Tecnológica.....	35
2.2.3.1 Objetivos de una plataforma tecnológica.....	35
2.2.3.2 Servicios De Una Plataforma Tecnológica.....	36
2. 2.2.4 Tipos de Plataformas	38
2.2.4.1 Plataforma Comercial.....	38
2.2.4.2 Plataforma de Software Libre.....	39
2.2.4.3 Plataforma de Desarrollo Propio.....	39
2.2.4.4. Características de una Plataforma Tecnológica	40
2.4 Fundamentación Legal.....	41
2.5 Hipótesis.....	41
2.6 Definición de Variables.....	42
2.7 Operacionalización de las variables.....	42
CAPÍTULO III.....	44
METODOLOGÍA.....	44
3.1 Enfoque Metodológico.....	44
3.2 Diseño de la Investigación.....	44
3.3. Universo y Muestra.....	45
3.3.1 Población Total.....	45
3.3.2 La Muestra.....	46
3.4 Cuadros de Involucrados.....	47
3.5 Métodos y Técnicas.....	48
3.5.1 Métodos.....	48
3.5.1.1 Análisis y Síntesis.....	48

	vii
3.5.1.2 Método lógico Inductivo.....	47
3.5.1.3 Método Hipotético-Deductivo.....	48
3.5.2 Técnicas.....	49
3.5.2.1 Encuestas.....	49
3.5.2.2 Entrevistas.....	49
3.6 Resultados (tablas y gráficos) de las Encuestas Estudiantes.....	50
3.6.1 Discusión de los Resultados Aplicados a Estudiantes.....	50
3.6.2 Análisis e Interpretación de resultados de las Entrevistas a Docentes y Directores de la Carrera de Informática.....	63
3.7 Cumplimiento de los Objetivos Específicos.....	68
3.8 Aceptación de la Hipótesis.....	69
CAPÍTULO IV.....	70
LA PROPUESTA.....	70
4.1. Título.....	70
4.2. Justificación.....	70
4.3 Objetivos.....	71
4.3.1 Objetivos Generales.....	71
4.3.2 Objetivos Específicos.....	71
4.4 Factibilidad de su Aplicación	71
4.5 Descripción de la Propuesta.....	72
4.5.1. Diseño de la Plataforma de Estilo de Aprendizaje - Entorno Moodle...	72
4.5.2 Designación de Roles en la Plataforma de Estilos de Aprendizaje Moodle.....	73
4.5.3. Requerimientos para el Desarrollo del Software.....	74
4.5.3.1. Entorno de Aprendizaje Virtual Moodle.....	75
4.5.3.2 Servidor de Aplicaciones Web.....	75
4.5.3.3. Gestor de bases de datos.....	75
4.5.3.4. Alojamiento.....	76
4.6. Implementación.....	76
4.6.1. Plataforma.....	77

4.6.2. Acceso a la Plataforma.....	viii
4.6.3. Pantalla Principal.....	79
4.6.4. Estructura del un curso.....	81
4.6.4.1 Estilo Teórico.....	82
4.6.4.2 Estilo Reflexivo.....	83
4.6.4.3 Estilo Activo.....	83
4.6.4.4 Estilo Pragmático.....	84
4.6.5 Instructivo de la Plataforma Moodle.....	85
4.6.6 Cambio de Rol de Docente Estudiante a Creador de Curso con privilegios de administrador de sitio.....	87
4.6.7 Descripción del contexto donde se llevara a cabo	90
VALIDACIÓN DE EXPERTOS.....	91
CAPÍTULO V	97
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	97
5.1. Conclusiones.....	97
5.2. Recomendaciones.....	98
BIBLIOGRAFÍA.....	99
ANEXOS.....	103

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1.Ciclo de Aprendizaje Modelo de David Kold.....	19
Cuadro 2. Características de Cada Estilo David Kold.....	20
Cuadro 3 . Facilidades para aprender cada Estilo de David Kold.....	22
Cuadro 4. Características de docentes y alumnos según cada cuadrante de Herrmann.....	24
Cuadro 5.Estilos de Aprendizaje de Felder y Silverman.....	25
Cuadro 6. Modelo de la Programación Neurolingüística de Bandler y Grinde.....	29
Cuadro 7. Modelo de las Inteligencias Múltiples de Gardner.....	31
Cuadro 8 . Operacionalización de la Variable Independiente.....	42
Cuadro 9. Operacionalidad de la Variable dependiente	43
Cuadro 10. Cuadro de involucrados.....	47
Cuadro 11.P1. ¿Se realizan actividades de grupo para la construcción de conocimiento, lluvias de ideas, mesas redondas, entre otras, en el aula?.....	50
Cuadro 12. P2. ¿Se desarrollan estrategias activas por parte del profesor para la solución de problemas planteados en el aula?	51

Cuadro 13. P3.¿El docente propicia la participación y el análisis desde diferentes perspectivas el aula?.....	52
Cuadro 14. P4 ¿Le gusta desarrollar proyectos innovadores a corto plazo.....	53
Cuadro 15 P5 .¿Cuándo se posee la información, trato de interpretarla antes de emitir alguna conclusión?.....	54
Cuadro16 P6. ¿Se combina la aplicación de la práctica con la teoría?.....	55
Cuadro17 P7 ¿Se establece una relación y comparación entre lo aprendido en el aula y la realidad.....	56
Cuadro 18 P8 .¿El contenido de las asignaturas se adapta a mis necesidades?..	57
Cuadro 19 P9 ¿Se brinda servicios institucionales de apoyo a los estudiantes?..	58
Cuadro 20 P10. ¿La institución universitaria realiza actividades que estimulen la relación entre el docente y el estudiante?.....	59
Cuadro 21 P11. ¿Cual son sus notas durante el semestre?.....	60
Cuadro 22 P12 . ¿Se elaboran repositorios de preguntas antes de rendir alguna prueba?.....	61

CUADRO DE GRÁFICOS

Gráfico 1: P1 ¿Se realizan actividades de grupo para la construcción de conocimiento, lluvias de ideas, mesas redondas, entre otras, en el aula?.....	50
Gráfico 2 P2. ¿Se desarrollan estrategias activas por parte del profesor para la solución de problemas planteados en el aula?	52
Gráfico 3. P3.¿El docente propicia la participación y el análisis desde diferentes perspectivas el aula?.....	53
Gráfico 4. P4 ¿Le gusta desarrollar proyectos innovadores a corto plazo.....	54
Gráfico 5 P5 .¿Cuándo se posee la información, trato de interpretarla antes de emitir alguna conclusión?.....	55
Gráfico 6 P6. ¿Se combina la aplicación de la práctica con la teoría?.....	56
Gráfico 7 P7 ¿Se establece una relación y comparación entre lo aprendido en el aula y la realidad.....	57
Gráfico 8 P8 .¿El contenido de las asignaturas se adapta a mis necesidades?.....	58
Gráfico 9 P9 ¿Se brinda servicios institucionales de apoyo a los estudiantes?.....	59
Gráfico 10 P10. ¿La institución universitaria realiza actividades que estimulen la relación entre el docente y el estudiante?.....	60
Gráfico 11 P11. ¿Cual son sus notas durante el semestre?.....	61
Gráfico 12 P12 . ¿Se elaboran repositorios de preguntas antes de rendir alguna prueba?.....	62
Gráfico 13 Plataforma de Estilo de Aprendizaje Moodle.....	76
Gráfico 14 Ingreso a la Plataforma Moodle.....	77
Gráfico 15 Creación de Usuarios.....	77

Gráfico 16	Ingreso de datos para nuevos usuarios.....	78
Gráfico 17	Envío de Confirmación a email.....	78
Gráfico 18	Pantalla principal de la plataforma Moodle.....	79
Gráfico 19	Pantalla de curso disponible.....	80
Gráfico 20	Clave de Matriculación.....	80
Gráfico 21	Contenido de Curso.....	81
Gráfico 22	Tema de clase en PDF.....	81
Gráfico 23	Estilo de Aprendizaje	82
Gráfico 24	Recurso Glosario.....	82
Gráfico 25	Recurso Foro.....	83
Gráfico 26	Recurso Taller.....	84
Gráfico 27	Recurso Lección.....	84
Gráfico 28	Pregunta de la Lección.....	85
Gráfico 29	Instructivo de Moodle.....	86
Gráfico 30	Manual de Moodle.....	86
Gráfico 31	Roles Globales.....	87
Gráfico 32	Creador de Curso.....	88
Gráfico 33	Cambio de Roles.....	88
Gráfico 34	Docente Creador de Curso.....	89
Gráfico 35	Creación de nuevos cursos.....	89
Gráfico 36	Recurso Moodle.....	90



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN PROGRAMA DE MAestrÍA EN EDUCACIÓN INFORMÁTICA



TEMA: Influencia de los estilos de aprendizaje con entornos visuales en la desempeño académico en los estudiantes de la carrera de informática en la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil

AUTOR: Lcdo. Ernesto Guevara Granizo

Consultor Académico: Dr. Rafael Castaño Oliva PHD.

RESUMEN

El presente trabajo investigativo se basa en la influencia de los estilos de aprendizaje en el desempeño académico de los estudiantes de la carrera de informática de la Universidad Estatal en Guayaquil durante el año 2015, para lo cual se realizó una investigación de campo donde se involucró autoridades, personal docente y estudiantes, los instrumentos que se utilizaron fueron la entrevistas y encuestas, las mismas que fueron tabuladas, cuyos resultados se sometieron a un análisis para la comprobación de objetivos y aceptación de la hipótesis planteada. Los resultados obtenidos revelaron falencias en los docentes universitarios al no aplicar continuamente estilos de aprendizajes en el aula de clases, lo que ha provocado desmotivación y poco interés en los estudiantes universitarios cuyos calificaciones académicos oscilan entre 8 y 7. Esto refleja la necesidad inmediata de aplicar mejoras a través del diseño de una plataforma tecnológica permitiendo al docente observar, consultar y aplicar diversas estrategias de aprendizaje lo que permitirá mejorar notas, comprensión y análisis de los diferentes temas tratados y participación activa por parte de los estudiantes.

Palabras Claves: estilo de aprendizaje, desempeño académico, plataforma tecnológica



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFORMÁTICA



TOPIC: Influence of learning styles with visual environments on academic performance in students studying computer science at the faculty of philosophy, literature and science education at the University of Guayaquil

Author: Lcdo. Ernesto Guevara Granizo

Consultor Académico: Dr. Rafael Castaño Oliva PHD.

ABSTRACT

This research work is based on the influence of learning styles on the academic performance of students studying computer science at the State University in Guayaquil during 2015, for which a field research which was conducted authorities involved , teaching staff and students, the instruments used were the interviews and surveys, the same as were tabulated, the results of an analysis for verification purposes and acceptance of the hypothesis submitted. The results revealed shortcomings in the university to not continuously apply learning styles in the classroom teachers, which has provoked little interest in motivation and college students whose academic qualifications range from 8 to 7. This reflects the need for immediate Design improvements through a technological platform allowing teachers to observe, consult and apply different learning strategies which will improve notes, understanding and analysis of the different topics and active participation by students.

Keywords: learning style, academic achievement, technological platform

INTRODUCCIÓN

En la actualidad en nuestro país se han desarrollado nuevos cambios en educación a niveles primarios, secundarios y superior. El excelente trabajo que ha desempeñado el gobierno y el ministerio de educación en el control, apoyo y manejo de cada una de las instituciones educativas.

A nivel superior estos cambios son muy notorios como mejoramiento estructurales en edificaciones, equipamiento tecnológico y capacitación a docentes universitarios pero todo esto debe estar acompañado de una toma de conciencia por parte del estudiante, de cómo es que aprende y qué método, estrategia o estilo de aprendizaje utiliza para mejorar sus conocimientos en el aula.

El estilo de aprendizaje bien utilizado permite lograr éxito en el rendimiento académico, privilegios como becas integrales, reconocimiento por parte de los docentes y compañeros que lo imitaran para de alcanzar un aprendizaje elevado en las diferentes áreas.

Es por esta razón el presente trabajo de investigación trata de analizar la influencia de los estilos de aprendizaje en el desempeño académico de los estudiantes de la carrera de Informática de la Universidad Estatal en Guayaquil, con el propósito de identificar que tipos de estilos son los utilizados por parte de los docente y a que hasta qué punto tiene efectividad en el aprendizaje del estudiante. La propuesta para el trabajo de investigación es diseñar una plataforma tecnológica con enfoque de estilos

de aprendizaje con entornos visuales como herramienta de ayuda para el docente universitario.

La estructura a seguir en el trabajo de investigación es la siguiente:

- **Capítulo I: El Problema.-** Se refiere básicamente a la problemática existente .En este capítulo se expone la formulación del problema, los objetivos general y específicos y la justificación acorde a la importancia estilos de aprendizaje .
- **Capítulo II: Marco Teórico.-** En este capítulo comprende los antecedes que hacen referencia a todas las investigaciones y trabajos que están relacionadas al proyecto, la fundamentación teórica, el planteamiento de la hipótesis y variables y la operacionalización de las mismas.
- **Capítulo III: Metodología.-** En este se argumenta un detalle de la metodología que se emplea en el proceso de investigación, el universo y la muestra, los métodos de investigación y los instrumentos que sirvieron para la recolección de los datos. Se presentan los resultados a través de la utilización de tablas y gráficos para luego realizar un análisis e interpretación de la información, cumplimiento de objetivos y comprobación de la hipótesis.
- **Capítulo IV: Propuesta.-** Aquí se realiza una descripción completa de la propuesta la misma que comprende desde los objetivos, la factibilidad de su aplicación, la descripción de los requerimientos funcionales para el diseño de la Plataforma Tecnológica Web

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Contexto de la investigación

El presente trabajo de investigación científica permite analizar la influencia de estilos de aprendizaje en el bajo desempeño académico de los estudiantes de la Carrera de Informática de la Universidad Estatal de Guayaquil. Debido a que los docentes pocas veces emplean métodos técnicos que involucren a los estudiantes interactuar en clases. Lo que puede provocar la falta de motivación, interés y compromiso para cumplir con sus trabajos.

Para la ejecución de este trabajo de investigación de campo donde se pudo constatar la situación actual del uso de los estilos de aprendizaje por parte de los docentes en la Carrera de Informática.

1.2 Las posibles causas o elementos del hecho científico en que se desea profundizar

- Integración del estudiante al ambiente universitario
- Falta de motivación e incentivo por parte del docente

- Deficiencia en el empleo de estilos de aprendizaje por parte del docente universitario

- Factores económicos

En este trabajo se seleccionará la “Deficiencia en el empleo de estilos de aprendizaje por parte del docente universitario

1.3 Formulación del problema de investigación

¿Cómo influyen los estilos de aprendizaje con entornos visuales en el desempeño académico en los estudiantes de la Carrera de Informática en la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil, periodo 2015 – 2016?

1.4 Las preguntas de investigación

¿Con qué frecuencia los docentes utilizan estilos de aprendizaje en el aula?

¿Qué promedios tienen los estudiantes universitarios en su desempeño académico actualmente?

¿Cómo los directivos de la carrera orientan a los profesores a utilizar estilos de aprendizaje?

1.5 Justificación de la investigación

Se necesitan modificaciones sustanciales en el ejercicio de la docencia Universitaria, la misma que requiere de una profesionalización en la función docente, es decir estar capacitados para generar cambios estructurales en el proceso de enseñanza – aprendizaje para poder contribuir con nuevas tendencias educativas. Por lo tanto al no realizar las modificaciones oportunas pueden traer consecuencias como poca imaginación y capacidad de análisis en los estudiantes universitarios

Este proyecto es conveniente porque permitirá aumentar el nivel de comprensión, análisis y participación en estudiantes universitarios.

Es de relevancia social porque permitirá tener a futuro mejores profesionales en el manejo de herramientas tecnológicas, lo cual se traduce en una mayor cantidad y calidad de las aplicaciones que se desarrollen en beneficio de toda la sociedad.

Propone una estrategia de solución, la misma que al ser implementada, monitoreada y evaluada, contribuirá con el mejoramiento de la calidad del aprendizaje.

La investigación permitirá iniciar el debate académico, relacionado con los estilos de aprendizaje que utiliza los docentes en las aulas y la búsqueda de un nuevo paradigma educativo

El trabajo de investigación es de utilidad metodológica porque el proceso que se realiza podrá servir para que otras carreras universitarias con dificultades similares, implementen y apliquen este proceso.

1.6 Viabilidad de la Investigación

Para la ejecución de este proyecto de investigación cuento con la disponibilidad de tiempo necesario y los recursos económicos

1.7 Objetivos

1.7.1 Objetivo General

Analizar la influencia de los estilos de aprendizaje con entornos visuales en el desempeño académico de los estudiantes, realizando una investigación de campo en la Carrera de Informática en la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil, para diseñar una Plataforma Tecnológica de estilos de aprendizajes

1.7.2 Objetivos Específicos

- Identificar los Estilos de Aprendizaje con entornos visuales de los estudiantes de la Carrera de Informática, realizando una encuesta, para determinar cuáles son los más utilizados.
- Recopilar información del desempeño docente y las estrategias metodológicas empleadas durante trabajo académico con fichas de observación y encuestas a estudiantes y entrevistas a docentes.
- Valorar los aspectos necesarios para diseñar una plataforma tecnológica de estilos de aprendizaje, sobre la base de los resultados obtenidos y de la comparación con otras plataformas similares que aparezcan en la lectura científica.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

La Educación Superior de nuestro país se halla inmersa en grandes innovaciones, lo que permitirá lograr un sistema más eficiente de enseñanza- aprendizaje, mejoras en los planes de estudio, acreditación de carreras, modernización de la infraestructura investigativa. Sin embargo junto a estos anhelos aún persiste un bajo nivel de desempeño académico por parte del estudiantado en los conocimientos impartidos en las aulas universitarias.

En el proceso enseñanza- aprendizaje, un factor importante, en donde los estudiantes demuestren interés en adquirir nuevos conocimientos y que los docente utilicen estilos de aprendizaje innovadores para lograr el éxito esperados en los salones de clases.

Estudios realizados por diferentes investigadores en los últimos años van abriendo nuevas perspectivas sobre el conocimiento de los estilos de aprendizaje predominantes por parte de los estudiantes y su influencia en el desempeño académico entre ellos tenemos:

Pérez y Gallegos (2011) realizaron una investigación para la determinación de los Estilos de Aprendizaje de alumnos de 4º de Secundaria en cuatro centros concertados, así como las preferencias de dichos estilos, ya sean puros o asociados. Una vez analizados dichos estilos, se procedió a su mejora en uno de los centros, empleando una serie de estrategias de enseñanza. Con ello se pretendía mejorar el Rendimiento Escolar de los estudiantes en Física y Química, ya que los Estilos de Aprendizaje se encuentran vinculados al Rendimiento Académico.

Blumen, Rivero y Guerrero (2011) realizaron un análisis de la relación entre estilos de aprendizaje y rendimiento académico en universitarios de educación a distancia en tres etapas. Los resultados indican que en los estudiantes de pregrado predominan los estilos de aprendizaje teórico y activo, mientras que no se encuentran preferencias en los estudiantes de posgrado.

Cabrera, Carreño, y Muñoz (2011) determinaron la influencia del rendimiento académico y género sobre los estilos de aprendizaje en los estudiantes de 1er. año de Medicina Veterinaria de la Universidad San Sebastián, Concepción, Chile. Se aplicó el cuestionario de Estilos de aprendizaje de Honey-Alonso (CHAEA) a 56 estudiantes en las asignaturas de Química General, Física, Biomatemática y Zoología. Los autores concluyeron que las mujeres tienen mayor rendimiento académico que los hombres, no existiendo diferencias de género entre los estilos y sus preferencias.

Loret de Mola (2011) realizó un análisis basado en la relación existente entre los estilos y estrategias de aprendizaje y el rendimiento académico en los estudiantes de la Universidad Peruana Los Andes de la Facultad de Educación y Ciencias Humanas.

El instrumento utilizado fue el Cuestionario Honey - Alonso de Estilos de Aprendizaje (CHAEA) y el Cuestionario de Román J.M, Gallego S, de estrategias de aprendizaje (ACRA), para medir el rendimiento académico se utilizaron las actas consolidadas del año académico 2010. Se identificó que los estudiantes utilizan los estilos de aprendizaje de manera diferenciada, siendo de menor utilización el estilo pragmático y de mayor uso el estilo reflexivo. (Loret de Mola, 2011)

Pupo (2012) relaciona los estilos de enseñanza idóneos en la Educación Superior que propicien estilos de aprendizaje personalizados y contextualizados a la especialización profesional; problemática que acentúa la necesidad del estudio de los docentes como individualidad, como grupo y en su dinámica con estudiantes que poseen diferencias culturales y modos de aprender únicos e irrepetibles. En este sentido, la intención del artículo es valorar algunos fundamentos teóricos que favorezcan el proceso de caracterización de los estilos de enseñanza en la universidad como una necesidad en la atención personalizada a través de los estilos de aprendizaje

López y Velásquez (2013) determinaron la relación entre los estilos de aprendizaje y el locus de control, con el rendimiento académico. Se utilizó cuestionarios de estilos de aprendizaje (CHAEA), la escala de Levenson

sobre locus de control y pruebas de habilidades numéricas y verbales. Se concluyó que, luego de haber transcurrido un período de estudio académico, los estilos de aprendizaje cambian adecuándose a las necesidades de aprendizaje del estudiante, y que los independientes de campo van ajustando las estructuras que más le funcionan, en cambio los que tienden a depender del medio ambiente, desarrollan una estructura que se adapta a los cambios y se asocian o no a la permanencia en un estilo de aprendizaje.

Vázquez, Noriega y García (2013) analizaron acerca de los factores que inciden en el rendimiento académico y la deserción en alumnos del primer año de las carreras de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires, Argentina, que cursaron la materia de Dibujo. Los estudiantes se sometieron a prueba las hipótesis acerca del rol mediador del estilo de aprendizaje en la relación entre competencia espacial y rendimiento académico, los datos obtenidos fueron sometidos a un análisis estadístico donde los autores concluyeron que la competencia espacial potenciada por el perfil motivacional son factores predictores del rendimiento final. Las consecuencias pedagógicas obtenidas señalan la necesidad de promover en los alumnos conductas académicas que definan el estilo de aprendizaje autorregulado y favorezcan el aprovechamiento de las capacidades intelectuales específicas

Escanero-Marcén, Escanero-Ereza, y Guerra (2013) analizaron la relación existente entre los estilos de aprendizaje y el conocimiento metacognitivo con el rendimiento académico en estudiantes de Fisiología de la Facultad de Medicina. Emplearon el cuestionario Honey-Alonso de estilos de aprendizaje (CHAEA), y metacognición. El rendimiento académico se obtuvo

a partir de la nota final alcanzada por cada uno de los alumnos. De acuerdo con los resultados reportados se recomienda la realización de actividades prácticos

Carrera, Nieto, M. G., López, F. J. B., & Manzanares (2014) El objetivo de esta investigación es conocer la influencia del nivel educativo de los progenitores en el rendimiento académico y en las estrategias de aprendizaje desarrolladas por el alumnado de Grado de Fisioterapia.

Para la medición de los estilos de aprendizaje se ha utilizado el Cuestionario Honey-Alonso de estilos de aprendizaje (CHAEA) y para estrategias de aprendizaje se ha utilizado el Cuestionario de Estrategias Cognitivas de Aprendizaje y Estudio (CECAE), como también el cuestionario de Estrategias de Control en el Estudio (ECE). Para el rendimiento académico se ha calculado la tasa de rendimiento, tasa de éxito, tasa intento y nota media. Hemos encontrado que aquellas alumnas cuyas madres poseen estudios medios usan en mayor medida las estrategias de memorización en relación a aquellas cuyas madres tienen estudios básicos.

Aiello, R. C., García, M. R., & Jaramillo, M. (2014). Examinaron sobre las preferencias de los estilos de aprendizaje, en dos grupos de estudiantes de Ingeniería de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra en el Ecuador. La metodología utilizada se basa en la aplicación del Cuestionario CHAEA y su valoración de acuerdo al Baremo General propuesto por Alonso. Concluyeron que los estilos de aprendizaje predominante en los estudiantes

encuestados son los Pragmáticos y Activos, por lo que los métodos de enseñanza que se utilicen deben tener en cuenta estas preferencias.

Isaza Valencia, L. (2014). Realizó un análisis para identificar y describir los estilos de aprendizaje presentes en 100 estudiantes universitarios, con el fin de realizar una caracterización de los estudiantes de primer semestre de acuerdo con sus formas de aprender; y generar así propuestas pedagógicas articuladas a los estilos particulares de aprender de los estudiantes. Esta investigación surge debido al bajo desempeño académico presentado por los estudiantes en el primer semestre de su formación superior, y a las respuestas no eficaces que los docentes pueden dar a estos estilos particulares de aprender. El estudio fue cuantitativo y de corte transversal. El instrumento utilizado fue el Cuestionario Honey-Alonso (1992). Los resultados muestran que los estilos de aprendizaje que tienen una presencia más notoria que son el pragmático y el teórico, lo que se asocia a los modelos tradicionales, presentes en las experiencias escolares previas.

García, a. j., Rodríguez, a. l., & Herrera, c. t. (2015). Realizaron un estudio comparativo de estilos de aprendizaje de los alumnos de segundo de secundaria de un Instituto Privado de Tijuana, Baja California, para determinar si existe un estilo preferente de aprendizaje. Los objetivos fueron: Comprobar si existe un predominio de determinados estilos entre los alumnos con mejor rendimiento académico en español y matemáticas. Determinar los estilos de aprendizaje que predominan en los estudiantes. El estudio se limitó a los estilos de aprendizaje a partir de los supuestos teóricos de Kolb (1976), traducidos y adaptados por Alonso (1994) para la

elaboración del Cuestionario Honey-Alonso de Estilos de Aprendizaje (CHAEA), también se realizó una comparación con el cuestionario de estilos de aprendizaje elaborado por Felder y Silverman. Los resultados identificaron la diferencia de estilos de aprendizaje entre los estudiantes con alto y bajo rendimiento académico. Se concluye que no existen estilos de aprendizaje preferenciales, al parecer hay una predilección moderada por todos los estilos

Garrido, C. C., Olazabalaga, I. M., & Ruiz, U. G. (2015). examinarán trabajos que muestran los resultados de una investigación centrada en el diseño pedagógico de un curso MOOC cooperativo y su influencia en la motivación y en los resultados académicos obtenidos. El diseño se ha validado a través de un estudio Delphi y la variable «motivación» se ha controlado a través de un instrumento estandarizado (Instructional Materials Motivation Survey, IMMS). Se defiende que el diseño, definido por una utilización intensiva de redes sociales y realización de actividades por parte de los estudiantes en sus Entornos Personales de Aprendizaje, influye en el rendimiento. Los resultados académicos obtenidos y la motivación de los estudiantes avalan la utilización de cursos MOOC cooperativos en estudios universitarios.

Morales, R., Nieves, J., Contreras, O., & Víquez, J. (2015) Implementaron de un curso para la Licenciatura en Odontología de la UNAM, basado en el empleo de entornos virtuales de aprendizaje. El proyecto se desarrollo para el módulo de Relación y Control, con un lato índice de no acreditación del plan de estudios por sus niveles de complejidad y abstracción. Para el desarrollo del curso se empleó el diseño instruccional

propuesto por Merrill y un análisis cognitivo de tareas. Los resultados de la intervención después de tres semestres de puesto en práctica para la totalidad de estudiantes inscritos al programa, señalan diferencias estadísticamente significativas a favor del empleo de enseñanza mediada por tecnología, aumentó sustancialmente el número de alumnos aprobados.

González Clavero, M. V. (2016). Analizó la influencia de los estilos de aprendizaje en el desarrollo de la autonomía en el aprendizaje constituye una temática de muy escaso tratamiento en la actualidad. Por lo general, los procesos relacionados con el aprendizaje se estudian de manera independiente y no se establecen interrelaciones entre estos. Hoy, cuando aprender a aprender constituye una de las demandas del contexto, es preciso que se diagnostiquen los estilos de aprendizaje de los estudiantes, lo que puede orientar con mayor claridad el desarrollo de la autonomía. A partir de preceptos teóricos y experiencias, el presente artículo demuestra la importancia de tales vínculos, con el fin de propiciar el interés de docentes e investigadores en el tema, y sobre todo, contribuir al perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.2. Fundamentación Teórica

2.2.1 Estilos de Aprendizaje

Los estilos de aprendizaje se refieren al hecho de que cada persona utiliza su propio método o estrategias para aprender. Las estrategias pueden

variar según lo que se quiera aprender, cada persona tiende a desarrollar ciertas preferencias o tendencias que definen un estilo de Aprendizaje.

De acuerdo a estudios realizados por varios autores no se puede precisar lo que es un estilo de aprendizaje, porque existen múltiples definiciones ya que lo ven desde diferentes perspectivas:

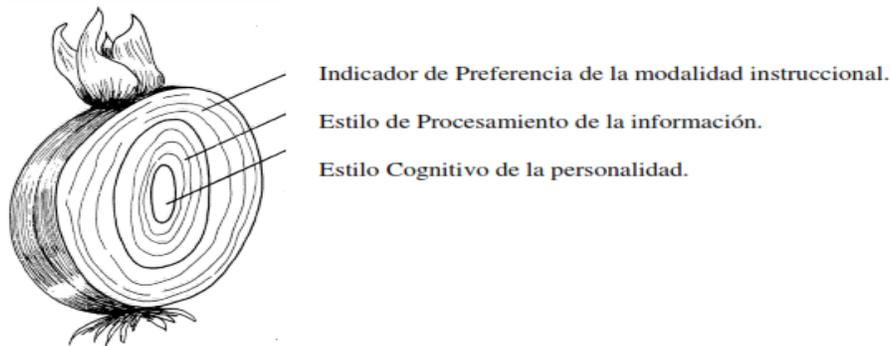
De acuerdo a Martínez (2011) Define los estilos de aprendizaje como el modo personal en que la información se procesa. Tiende a centrarse en las fortalezas de la persona y no en sus debilidades.

De acuerdo a la definición propuesta por (Dunn y Dunn, 2012). El estilo de aprendizaje es la manera en la que un aprendiz comienza a concentrarse sobre una información nueva y difícil, la trata y la retiene.

De acuerdo a Hunt, D. E. (2011) Describen las condiciones bajo las que un discente está en la mejor situación para aprender, o qué estructura necesita el discente para aprender mejor.

De acuerdo a Curry (2011), p.19 por otra parte, equipara los distintos modelos de Estilos de Aprendizaje con la analogía de una cebolla diferenciando tres capas o tres niveles de modelos. En la capa exterior encontramos el indicador de preferencia de la modalidad instruccional que hace referencia a la preferencia por una metodología didáctica y un entorno de aprendizaje predilecto. Es la capa más influenciada y variable. En un segundo nivel encontramos el Estilo de procesamiento de la información entendido como una aproximación individual al conocimiento y que por lo

tanto no está influenciada por el entorno sino que se puede modificar a través de las estrategias de aprendizaje. Por último, la capa más profunda representa el Estilo Cognitivo de la personalidad concebido como una aproximación personal a los procesos de asimilación de la información, tratándose por lo tanto, de una dimensión relativamente estable de la personalidad.



A causa del crecimiento de número de teorías de aprendizaje de manera proporcional ha aumentado los modelos de estilos de aprendizaje, así por ejemplo Honey y Mumford, describió los estilos de aprendizaje Activos, Reflexivos, Teóricos y Pragmáticos en base a la teoría de Kolb (Alonso 1994).

David Kolb menciona que para procesar la información que se percibe, siempre se parte de la experiencia directa y concreta. Como también de la experiencia abstracta las cuales se transforman en conocimiento cuando reflexionamos o pensamos sobre ellas.

Referente a lo que menciona David Kold en sus conclusiones si lo relacionamos con el contexto universitario sería la más acertada que el docente debería aplicar para poder conseguir que el conocimiento sea efectivo y contar con mayor números de estudiantes participativos, reflexivo y críticos en el aula.

2.2.1.1 Modelo de David Kold

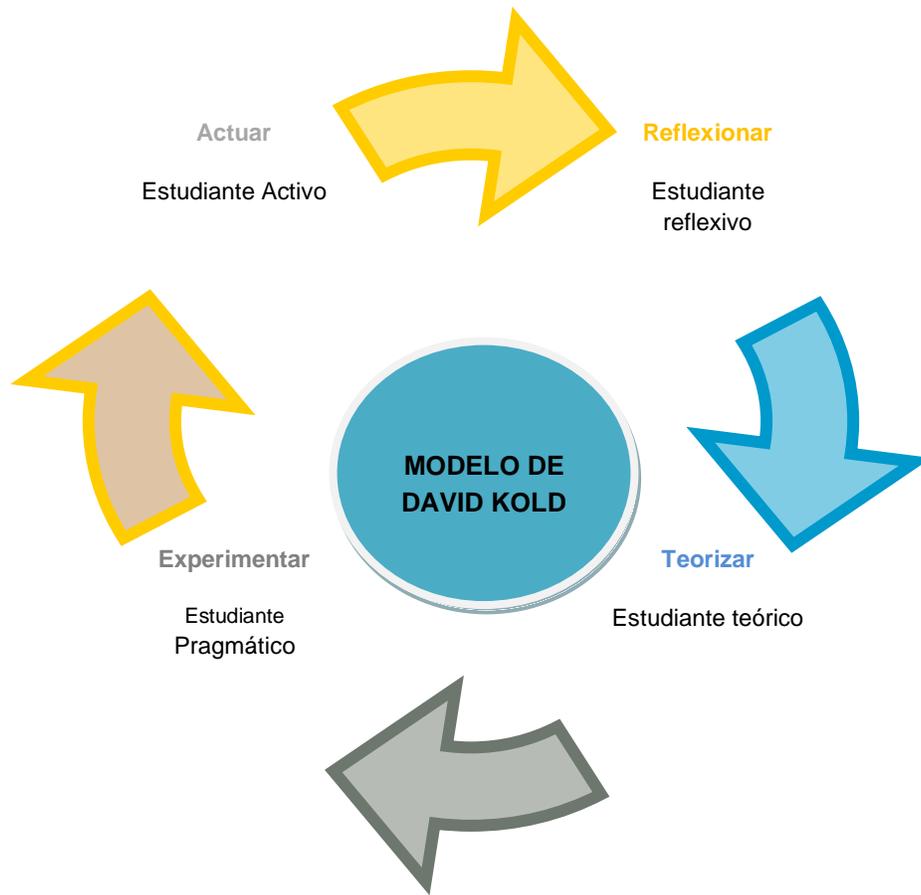
El modelo de Kold se basa en que para aprender algo debemos procesar la información a de partir:

- a) La experiencia directa y concreta: estudiante activo.
- b) La experiencia abstracta, que es la que tenemos cuando Leemos acerca de algo o nos cuentan: estudiante teórico.

Las experiencias concretas o abstractas, se transforman en conocimiento cuando se realiza alguna de estas dos formas:

- a) Reflexionar y pensar sobre ellas: estudiante reflexivo.
- b) Experimentando de forma activa con la información recibida: estudiante pragmático.

David Kolb un aprendizaje óptimo es el resultado de trabajar la Información en cuatro fases:



El estudiante universitario puede llegar a dominar las cuatro fases, dependerá del tipo de estrategia que el docente aplique durante el tiempo de clase permitiendo formar en ellos hábitos de aprendizaje e identificar cuáles son sus hábiles y en que debería mejorar.

El docente debe poseer una actitud creativa, motivadora frente a su estudiantes durante el desarrollo de la asignatura para poder enfocarla al modelo de David kold ya que a nivel superior no puede darse técnicas tradicionalista de aprendizaje ya que solo favorecerían aquellos estudiantes teóricos y memoristas.

2.2.1.2 Características de cada Estilo

	CARACTERÍSTICAS GENERALES	APRENDEN MEJOR
ESTUDIANTE ACTIVOS	<p>Se involucran totalmente y sin prejuicios en las experiencias nuevas. Disfrutan el momento presente y se dejan llevar por los acontecimientos.</p> <p>Suelen ser entusiastas ante lo nuevo y tienden a actuar primero y pensar después en las consecuencias.</p> <p>Les aburre ocuparse de trabajos a largo plazo y consolidar proyectos, les gusta trabajar rodeados de gente, pero siendo el centro de la actividades.</p> <p>La pregunta que quieren responder con el aprendizaje es ¿cómo?</p>	<p>Cuando se lanzan a una actividad que les presente un desafío.</p> <p>Cuando realizan actividades cortas e de resultado inmediato. Cuando hay emoción, drama y crisis.</p> <p>LES CUESTA MÁS TRABAJO APRENDER:</p> <p>Cuando tienen que adoptar un papel pasivo.</p> <p>Cuando tienen que asimilar, analizar e interpretar datos.</p> <p>Cuando tienen que trabajar solos.</p>
ESTUDIANTES REFLEXIVOS	<p>Adoptan la postura de un observador que analiza sus experiencias desde muchas perspectivas distintas.</p> <p>Recogen datos y los analizan detalladamente antes de llegar a una conclusión. Para ellos lo más importante es esa recogida de datos y su análisis concienzudo</p> <p>Son precavidos y analizan todas las implicaciones de cualquier acción antes de ponerse en movimiento.</p> <p>La pregunta que quieren responder Con el aprendizaje es ¿porque?</p>	<p>APRENDEN MEJOR</p> <p>Cuando pueden adoptar la postura del observador.</p> <p>Cuando pueden ofrecer observaciones y analizar la situación.</p> <p>LES CUESTA MÁS TRABAJO APRENDER:</p> <p>Cuando se les fuerza a convertirse en el centro de la atención.</p> <p>Cuando tienen que actuar sin poder planificar previamente.</p>

	CARACTERÍSTICAS GENERALES	APRENDEN MEJOR
ESTUDIANTES TEÓRICOS	<p>Se adaptan e integran las observaciones que realizan en teorías complejas y bien fundamentadas lógicamente. Piensan de forma secuencial y paso a paso, integrando hechos dispares en teorías coherentes.</p> <p>Les gusta analizar y sintetizar la información y su sistema de valores premia la lógica y la racionalidad</p> <p>La pregunta que quieren responder con el aprendizaje es ¿qué?</p>	<p>A partir de modelos, teorías, sistemas con ideas y conceptos que presenten un desafío.</p> <p>Cuando tienen oportunidad de preguntar e indagar.</p> <p>LES CUESTA MÁS TRABAJO APRENDER:</p> <p>Con actividades que impliquen ambigüedad e incertidumbre.</p> <p>En situaciones que enfatizen las emociones y los sentimientos.</p> <p>Cuando tienen que actuar sin un fundamento teórico.</p>
ESTUDIANTES PRAGMÁTICOS	<p>Les gusta probar ideas, teorías y técnicas nuevas, y comprobar si funcionan en la práctica.</p> <p>Les gusta buscar ideas y ponerlas en práctica inmediatamente, les aburren e impacientan las largas discusiones.</p> <p>Son básicamente gente práctica, apegada a la realidad, a la que le gusta tomar decisiones y resolver problemas.</p> <p>La pregunta que quieren responder con el aprendizaje es ¿Qué pasaría si...?</p>	<p>APRENDEN MEJOR:</p> <p>Las actividades que relacionen la teoría y la práctica.</p> <p>Cuando ven a los demás hacer algo.</p> <p>Cuando tienen la posibilidad de poner en práctica inmediatamente lo que han aprendido.</p> <p>LES CUESTA MÁS TRABAJO APRENDER:</p> <p>Cuando lo que aprenden no se relaciona con sus necesidades inmediata.</p> <p>Cuando lo que hacen no está relacionado con la “realidad”.</p>

Fuente Investigación: Educativos, o. Manual de Estilos de aprendizaje.

http://biblioteca.ucv.cl/site/colecciones/manuales_u/Manual_Estilos_de_Aprendizaje_2004.pdf

2.2.1.3 .- Facilidades para aprender cada Estilo

	ESTRATEGIAS	DIFICULTADES
ESTILO ACTIVO	<p>Generar ideas sin limitaciones formales.</p> <p>Dramatizar. Representar roles.</p> <p>Poder realizar variedad de actividades diversas.</p> <p>Dirigir debates, reuniones.</p> <p>Resolver problemas como parte de un equipo.</p> <p>Aprender algo nuevo, que no sabía o que no podía hacer antes.</p> <p>Encontrar problemas o dificultades exigentes.</p>	<p>Exponer temas muy teóricos explicar causas, antecedentes, etc.</p> <p>Asimilar, analizar e interpretar muchos datos que no están claros.</p> <p>Prestar atención a los detalles o hacer trabajos que exijan detallismo.</p> <p>Repetir la misma actividad.</p>
ESTILO REFLEXIVO	<p>Reflexionar sobre actividades.</p> <p>Revisar lo aprendido.</p> <p>Investigar con detenimiento.</p> <p>Reunir información.</p> <p>Escuchar, incluso las opiniones más diversas.</p> <p>Hacer análisis detallados.</p>	<p>Ocupar el primer plano. Actuar de líder.</p> <p>Presidir reuniones o debates.</p> <p>Dramatizar ante otras personas. Representar algún rol.</p> <p>Participar en actividades no planificadas.</p> <p>Hacer algo sin previo aviso. Exponer ideas espontáneamente.</p>

	ESTRATEGIAS	DIFICULTADES
ESTILO TEÓRICO	<p>Sentirse en situaciones estructuradas con una finalidad clara.</p> <p>Inscribir todos los datos en un sistema, modelo, concepto o teoría.</p> <p>Tener tiempo para explorar metódicamente las relaciones entre ideas y situaciones.</p> <p>Tener la posibilidad de cuestionar. Participar en una sesión de preguntas y respuestas.</p> <p>Poner a prueba métodos y lógica que sean la base de algo.</p> <p>Sentirse intelectualmente presionado.</p>	<p>Estar obligado a hacer algo sin un contexto o finalidad clara.</p> <p>Tener que participar en situaciones donde predominan emociones y sentimientos.</p> <p>Participar de actividades no estructuradas, de fin incierto o ambiguo.</p> <p>Tener que actuar o decidir sin una base de principios, políticas o estructura.</p> <p>Verse ante la confusión de métodos o técnicas alternativos contradictorios sin poder explorarlos en profundidad, por improvisación.</p>
ESTILO PRAGMÁTICO	<p>Aprender técnicas para hacer las cosas con ventajas prácticas evidentes.</p> <p>Estar expuesto ante un modelo al que puede emular.</p> <p>Tener oportunidad inmediata de aplicar lo aprendido, de experimentar.</p> <p>Elaborar planes de acción con un resultado evidente.</p> <p>Comprobar la validez inmediata del aprendizaje.</p>	<p>Percibir que tal aprendizaje no tiene relación con una necesidad inmediata o beneficio práctico.</p> <p>Aprender teorías y principios generales</p> <p>Trabajar sin instrucciones claras sobre como hacerlo.</p> <p>Considerar que las personas no avanzan con suficiente rapidez</p>

Fuente Investigación: Educativos, o. Manual de Estilos de aprendizaje.

http://biblioteca.ucv.cl/site/colecciones/manuales_u/Manual_Estilos_de_Aprendizaje_2004.pdf

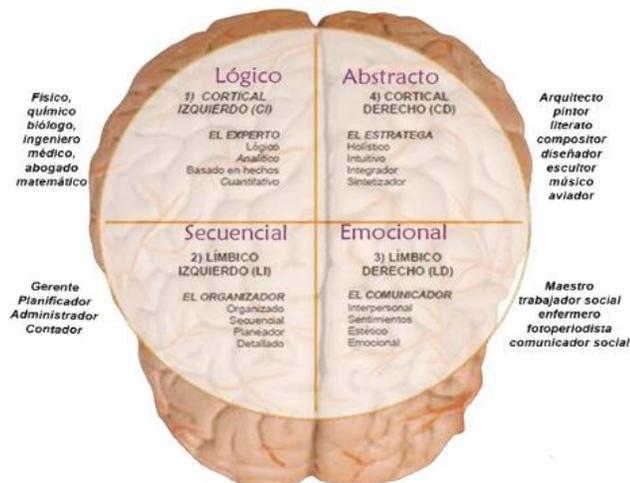
2.2.2 Modelo de Estilos de Aprendizaje

Se han desarrollado distintos modelos y teorías sobre los estilos de aprendizaje los cuales nos permiten entender el comportamiento de los estudiantes en el aula, de qué forma se encuentran aprendiendo y el tipo estrategia que el docente aplica para obtener un resultado eficaz en un momento dado.

2.2.2.1 Los cuadrantes cerebrales de Herrmann

Ned Herrmann (2002) Su modelo se basa en el conocimiento del funcionamiento cerebral. Lo describe como una metáfora ya que hace una semejanza de nuestro cerebro con el globo terrestre con sus cuatro puntos cardinales.

Cada hemisferio recibe la información y la procesa de distinta manera. De acuerdo con Sperry (1973), el hemisferio izquierdo o lógico, procesa la información de manera secuencial absorbe rápidamente los detalles, hechos, reglas, y analiza la información paso a paso. El hemisferio derecho u holístico, procesa la información de manera global, partiendo del todo para entender las distintas partes que componen ese todo.



Características de docentes y alumnos según cada cuadrante

CUADRANTES	DOCENTE Estilo	ALUMNO Estilo
<p>Cortical Izquierdo</p> <p>Tienen necesidad de hechos. Dan prioridad al contenido</p>	<p>Profundiza en su asignatura, acumula el saber necesario, demuestra las hipótesis e insiste en la prueba. Le molesta la imprecisión, y da gran importancia a la palabra correcta.</p>	<p>Le gustan las clases sólidas, argumentadas, apoyadas en los hechos y las pruebas. Va a clase a aprender, tomar apuntes, avanzar en el programa para conocerlo bien al final del curso. Es buen alumno a condición de que se le de "materia".</p>
<p>Límbico Izquierdo</p> <p>Se atienen a la forma y a la organización</p>	<p>Prepara una clase muy estructurada, un plan sin fisuras donde el punto II va detrás del I. Presenta el programa previsto sin digresiones y lo termina en el tiempo previsto.</p> <p>Sabe acelerar en un punto preciso para evitar ser tomado por sorpresa y no terminar el programa. Da más importancia a la forma que al fondo</p>	<p>Metódico, organizado, y frecuentemente meticuloso; lo desborda la toma de apuntes porque intenta ser claro y limpio. Llega a copiar de nuevo un cuaderno o una lección por encontrarlo confuso o sucio. Le gusta que la clase se desarrolle según una liturgia conocida y rutinaria.</p>
CUADRANTE	DOCENTE	ALUMNO
<p>Límbico Derecho</p> <p>Se atienen a la comunicación y a la relación. Funcionan por el sentimiento e instinto. Aprecian las pequeñas astucias de la pedagogía.</p>	<p>Se inquieta por los conocimientos que debe impartir y por la forma en que serán recibidos.</p> <p>Cuando piensa que la clase no está preparada para asimilar una lección dura, pone en marcha un juego, debate o trabajo en equipo que permitirán aprender con buen humor.</p> <p>Se ingenia para establecer un buen ambiente en la clase.</p>	<p>Trabaja si el profesor es de su gusto; se bloquea y despista fácilmente si no se consideran Sus progresos o dificultades.</p> <p>No soporta críticas severas.</p> <p>Le gustan algunas materias, detesta otras y lo demuestra.</p>

<p>Cortical Derecho</p> <p>Necesitan apertura y visión de futuro a largo plazo.</p>	<p>Presenta su clase avanzando globalmente; se sale a menudo del ámbito de ésta para avanzar en alguna noción.</p> <p>Tiene inspiración, le gusta filosofar y a veces levanta vuelo lejos de la escuela.</p>	<p>Es intuitivo y animoso. Toma pocas notas porque sabe seleccionar lo esencial. A veces impresiona como un soñador, o de estar desconectado, pero otras sorprende con observaciones inesperadas y proyectos originales.</p>
--	--	--

Fuente Investigación: Educativos, o. Manual de Estilos de aprendizaje.

http://biblioteca.ucv.cl/site/colecciones/manuales_u/Manual_Estilos_de_Aprendizaje_2004.pdf

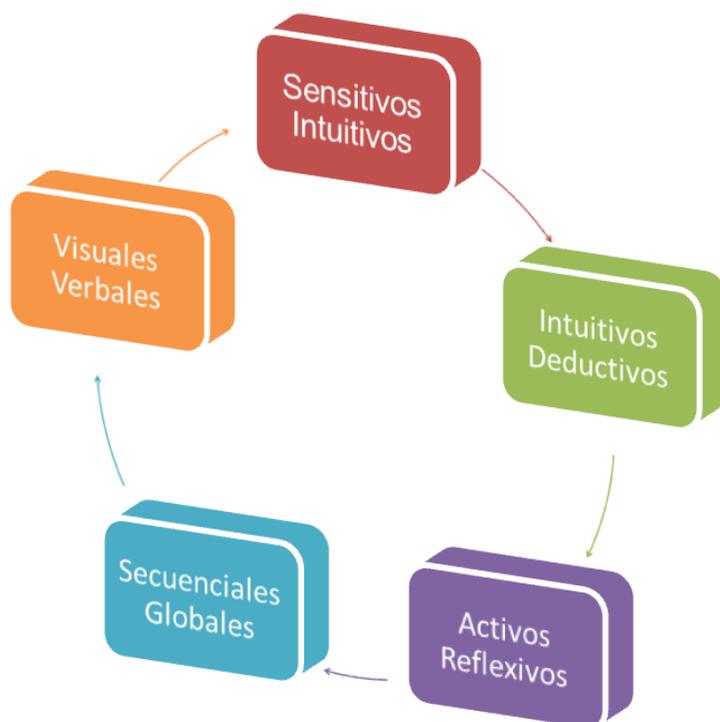
2.2.2.2 Modelo de Estilos de Aprendizaje de Felder y Silverman

El modelo de Felder y Silverman (2004) clasifica los estilos de aprendizaje en cinco dimensiones, las cuales están relacionadas con las respuestas que se puedan obtener a las siguientes preguntas:

PREGUNTA	DIMENSIÓN DEL APRENDIZAJE Y ESTILOS	DESCRIPCIÓN DE LOS ESTILOS
¿Qué tipo de información perciben Preferentemente los estudiantes?	Dimensión relativa al tipo de información: Sensitivos intuitivos	Básicamente, los estudiantes perciben dos tipos de información: información externa o sensitiva a la vista, al oído o a las sensaciones física e información interna o intuitiva a través de memorias, ideas, lecturas, etc.
¿A través de qué modalidad sensorial es más efectivamente percibida la información cognitiva?	Dimensión relativa al tipo de estímulos preferenciales Visuales verbales	Con respecto a la información externa, los estudiantes básicamente la reciben en formatos visuales mediante cuadros, diagramas, gráficos, demostraciones, etc. o en formatos verbales mediante sonidos, expresión oral y escrita, fórmulas, símbolos, etc.
¿Con qué tipo de organización de la Información está más cómodo el estudiante a la hora de trabajar?	Dimensión relativa a la forma de organizar la información Inductivos deductivos	Los estudiantes se sienten a gusto y entienden mejor la información si está organizada inductivamente donde los hechos y las observaciones se dan y los principios se infieren o deductivamente donde los principios se revelan, las consecuencias y aplicaciones se deducen.
¿Cómo progresa el estudiante en su aprendizaje?	Dimensión relativa a la forma de procesar y comprensión de la información: Secuenciales globales	El progreso de los estudiantes sobre el aprendizaje implica un procedimiento secuencial que necesita progresión lógica de pasos Incrementales pequeños o entendimiento global que requiere de una visión integral.

Fuente Investigación: Educativos, o. Manual de Estilos de aprendizaje.

http://biblioteca.ucv.cl/site/colecciones/manuales_u/Manual_Estilos_de_Aprendizaje_2004.pdf



De acuerdo a esta información, los estudiantes pueden ser:

Sensitivos: Concretos, prácticos, les gusta resolver problemas siguiendo procedimientos muy bien establecidos, realizar trabajo prácticos y memorizan hechos con facilidad. Le cuesta realizar trabajo que no existe conexiones inmediatas con el mundo real.

Intuitivos: Conceptuales; innovadores; orientados hacia las teorías y los significados, odian la repetición. No le gustan los cursos que requieren mucha memorización o cálculos rutinarios.

Visuales: Reciben la información mediante representaciones visuales, diagramas de flujo, diagramas, etc.; recuerdan mejor lo que ven.

Verbales: La información es recibida de forma escrita o hablada; recuerdan lo que leen y oyen.

Activos: retienen y comprenden mejor la información cuando hacen algo activo con ella (discutiéndola, aplicándola, explicándosela a otros). Prefieren aprender ensayando y trabajando con otros.

Reflexivos: Comprenden la información pensando y reflexionando sobre ella, prefieren aprender meditando, y trabajando solos.

Secuenciales: Aprenden en pequeños pasos relacionados con el anterior. Cuando solucionan un problema lo realizan de forma ordenada y lineal.

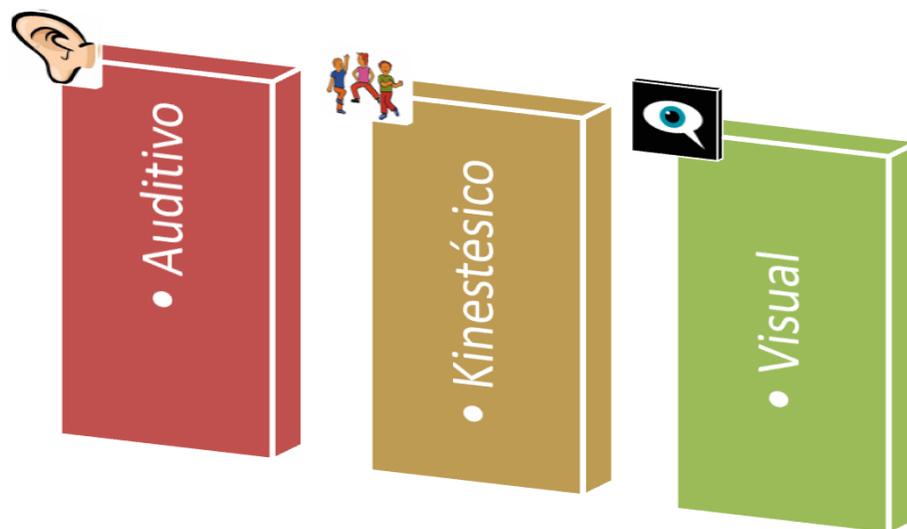
Globales: Resuelven problemas complejos rápidamente y de poner juntas las cosas en forma innovadora. Pueden tener dificultades, sin embargo, en explicar cómo lo hicieron.

Inductivo: Entienden mejor la información cuando se les presentan hechos y observaciones.

Deductivo: Deducen ellos mismos las consecuencias y aplicaciones a partir de los fundamentos o generalizaciones.

2.2.2.3 Modelo de la Programación Neurolingüística de Bandler y Grinder

También llamado (VAK), lo conforman tres grandes sistemas para representar mentalmente la información, el visual, el auditivo y el kinestésico. El visual se lo emplea para recordarnos imágenes abstractas y concretas. Mientras que el auditivo nos permite oír en nuestra mente voces, sonidos, música. Es decir la capacidad de recordar una melodía o una conversación, o la voz de la persona que nos habla por teléfono. Por último kinestésico cuando recordamos el sabor de nuestra comida favorita, o lo que sentimos al escuchar una canción. Entre las principales características de cada uno de ellos tenemos:



Sistema de representación visual.- Se asimilan mejor la información cuando leen o ven por ejemplo en una conferencia, preferirán leer las fotocopias o transparencias a seguir la explicación oral, o tomar notas para poder tener algo que leer.

Sistema de representación auditivo.- Comprenden mejor cuando reciben la información oralmente y la pueden explicar a otra persona.

Sistema de representación kinestésico.- Cuando se recibe la información a través de sensaciones y movimientos, es decir utilizamos nuestro cuerpo para aprender algún deporte, otras actividades.

2.2.2.4 Modelo de las Inteligencias Múltiples de Gardner

En el modelo Gardner se identifican ocho tipos de inteligencias que todo individuo posee aunque cada una de ellas se encuentra desarrollada de un modo en particular, esto es debido a 3 aspectos a).- La dotación biológica de cada uno, b).- interacción con el entorno c).- La cultura imperante en su momento histórico las mismas que usamos en diferentes grados, de manera personal y única.

Por ejemplo, un ingeniero necesita una inteligencia espacial bien desarrollada, pero también necesita de la inteligencia lógico - matemática para poder realizar cálculos de estructuras, de la inteligencia interpersonal para poder presentar sus proyectos, de la inteligencia corporal - kinestésica para poder conducir su coche.

Inteligencias múltiples y estilos de aprendizaje.

Gardner (2004) rechazó la idea de que los estilos de aprendizaje sean algo fijo e inmutable para cada individuo. Los definió como tendencias globales de un individuo a la hora de aprender y si partimos de esta base no son algo fijo e inmutable, sino que están en continua evolución. Se deduce que no hay contraposición real entre la teoría de las inteligencias múltiples y las teorías sobre los estilos de aprendizaje.

Las inteligencias múltiple en la escuela.- Para Gardner, el problema es que nuestro sistema escolar radica que no tratan por igual las inteligencias múltiples y solo la han entronizado en las dos primeras de la lista, (la inteligencia lógico - matemática y la inteligencia lingüístico -verbal) hasta el punto de negar la existencia de las demás.

Una educación Ecuatoriana centrada en sólo dos tipos de inteligencia no es la más adecuada para preparar a nuestros alumnos para vivir en un mundo cada vez más complejo

Inteligencia	Definición	Actividades asociadas
Lógico-matemática	<p>Capacidad para usar los números de manera efectiva y de razonar adecuadamente. Incluye la sensibilidad a los esquemas y relaciones lógicas, las afirmaciones y las proposiciones, las funciones y otras abstracciones relacionadas</p> <p>Se corresponde con el modo de pensamiento del hemisferio lógico y con lo que nuestra cultura ha considerado siempre como la única inteligencia</p>	<p>Alto nivel de esta inteligencia se ve en científicos, matemáticos, contadores, ingenieros y analistas de sistemas, entre otros.</p> <p>Los niños que la han desarrollado analizan con facilidad planteos y problemas.</p> <p>Se acercan a los cálculos numéricos, estadísticas y presupuestos.</p>
Lingüístico-verbal	<p>Capacidad de usar las palabras de manera efectiva, en forma oral o escrita.</p> <p>Incluye la habilidad en el uso de la sintaxis, la fonética, la semántica y los usos pragmáticos del lenguaje</p>	<p>Alto nivel de esta inteligencia se ve en escritores, poetas, periodistas y oradores, entre otros.</p> <p>Está en los niños a los que les encanta redactar historias, leer, jugar con rimas, trabalenguas y en los que aprenden con facilidad otros idiomas</p> <p>La tienen los escritores, los poetas, los buenos redactores</p>
Corporal-kinestésica	<p>Capacidad para usar todo el cuerpo en la expresión de ideas y sentimientos, y la facilidad en el uso de las manos para transformar elementos.</p> <p>Incluye habilidades de coordinación, destreza, equilibrio, flexibilidad, fuerza y velocidad, como así también la capacidad cinestésica y la percepción de medidas y volúmenes</p>	<p>Se manifiesta en atletas, bailarines, cirujanos y artesanos, entre otros.</p> <p>Se la aprecia en los niños que se destacan en actividades deportivas, danza, expresión corporal y / o en trabajos de construcciones utilizando diversos materiales concretos.</p> <p>También en aquellos que son hábiles en la ejecución de instrumentos.</p>

Espacial	<p>Capacidad de pensar en tres dimensiones. Permite percibir imágenes externas e internas, recrearlas, transformarlas o modificarlas, recorrer el espacio o hacer que los objetos lo recorran y producir o decodificar información gráfica.</p> <p>Consiste en formar un modelo mental del mundo en tres dimensiones.</p>	<p>Presente en pilotos, marinos, escultores, pintores y arquitectos, entre otros.</p> <p>Está en los niños que estudian mejor con gráficos, esquemas, cuadros. Les gusta hacer mapas conceptuales y mentales. Entienden muy bien planos y croquis.</p>
Musical	<p>Capacidad de percibir, discriminar, transformar y expresar las formas musicales. Incluye la sensibilidad al ritmo, al tono y al timbre.</p>	<p>Está presente en compositores, directores de orquesta, críticos musicales, músicos, y oyentes sensibles, entre otros.</p> <p>Los niños que la evidencian se sienten atraídos por los sonidos de la naturaleza y por todo tipo de melodías. Disfrutan siguiendo el compás con el pie, golpeando o sacudiendo algún objeto rítmicamente</p>
Interpersonal	<p>Capacidad de entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos. Incluye la sensibilidad a expresiones faciales, la voz, los gestos y posturas y la habilidad para responder.</p> <p>La inteligencia interpersonal está relacionada con nuestra capacidad de entender a los demás.</p>	<p>Presente en actores, políticos, buenos vendedores y docentes exitosos, entre otros.</p> <p>La tienen los niños que disfrutan trabajando en grupo, que son convincentes en sus negociaciones con pares y mayores, que entienden al compañero.</p>
Intrapersonal	<p>Capacidad de construir una percepción precisa respecto de sí mismo y de organizar y dirigir su</p>	<p>Se encuentra muy desarrollada en teólogos, filósofos y psicólogos,</p>

	propia vida. Incluye la autodisciplina, la autocomprensión y la autoestima	entre otros. La evidencian los niños que son reflexivos, de razonamiento acertado y suelen ser consejeros de sus pares.
Naturalista	Capacidad de distinguir, clasificar y utilizar elementos del medio ambiente, objetos, animales o plantas. Tanto del ambiente urbano como suburbano o rural. Incluye las habilidades de observación, experimentación, reflexión y cuestionamiento de nuestro entorno.	La poseen en alto nivel la gente de campo, botánicos, cazadores, ecologistas y paisajistas, entre otros. Se da en los niños que aman los animales, las plantas; que reconocen y les gusta investigar características del mundo natural y del hecho por el hombre.

Fuente Investigación: Educativos, o. Manual de Estilos de aprendizaje.

http://biblioteca.ucv.cl/site/colecciones/manuales_u/Manual_Estilos_de_Aprendizaje_2004.pdf

2. 2.3 Plataforma Tecnológica

Una plataforma tecnológica es un sitio Web cuyo objetivo principal es ofrecer al usuario el acceso a una serie de recursos y de servicios de forma fácil e integrada, también la podemos utilizar como un sistema que sirve de base para hacer funcionar determinados módulos de hardware o de software con los que es compatible.

2.2.3.1 Objetivos de una plataforma tecnológica.

- a.-** Pueden servir como un modulo de orientación y estructuración de algún curso online.
- b.-** . Permite mostrar un gran número de servicios.
- c.** Permite contribuir al desarrollo de algún tema de Investigación.
- d.** Accesibilidad completa, es decir poder acceder a esta plataforma tecnológica de cualquier Terminal o computador.

2.2.3.2 Servicios De Una Plataforma Tecnológica.

FORO (INTERNET).



Los foros en Internet existen como un complemento a un sitio web invitando a los usuarios a discutir o compartir información relevante a la temática del sitio o en discusión libre e informal llegando a formar una comunidad en torno a un interés común.

Los foros se encuentran dirigidos por un coordinador o moderador quien se encarga de introducir el tema, formula pregunta, estimula y guía sin presionar y otorga la palabra a los demás.

Comparado con los wikis, no se pueden modificar los aportes de otros miembros a menos que tengas ciertos permisos especiales del moderador o coordinador.

BLOGS



Un blog, también conocido como cuaderno de bitácora, es un sitio Web periódicamente actualizado que recopila textos o artículos de uno o varios autores, se muestra primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente.

Los usuarios pueden escribir sus comentarios y el autor les brinda respuesta, de forma que es posible establecer un diálogo.

WIKIS



Son páginas web alojadas en un servidor público lo que permite a los usuarios editar o modificar en su contenido. No son generalmente muy confiables al momento de ser utilizadas como un recurso en una investigación

2.2.4 Tipos De Plataforma Tecnológicas.

La importancia de una Plataforma no reside tanto en las posibilidades que tenga sino en el uso que se haga de las mismas. En la actualidad existe varios tipos de plataformas entre las cuales tenemos: comerciales, de software libre y desarrollo propio.

2.2.4.1 Plataformas Comerciales

Estas plataformas han evolucionado rápidamente en su estructura ante el creciente mercado de actividades educativas través de Internet. Es decir mejorando en operatividad como en sus aplicaciones cada vez más versátiles, y complejas que permiten una mayor facilidad en el seguimiento de un curso virtual como de tipo académico, administrativo y de comunicación.

Las plataformas comerciales pueden parecer la mejor opción para poner en funcionamiento acciones formativas de e-learning en una institución educativa, por varias razones:

- a.** Suelen ser fáciles de instalar y se encuentran muy bien estructuradas.
- b.** El servicio de asistencia técnica suele ser ágil y rápido.
- c.** Ofrecen a actualizaciones competitivas del producto de por vida.
- d.** Ofrecen estabilidad

2.2.4.2 Plataformas De Software Libre

Este tipo de plataformas se distribuye bajo licencia GPL2 (General Public License), que ofrece al usuario varias libertades.

Este tipo de software para plataformas presentan las siguientes características:

- a.** La posibilidad de acceder al código fuente hace que estas aplicaciones sean más confiables.
- b.** Reducción total de costos ya que no hay que pagar por actualizaciones ni por licencias.
- c.** La comunidad de usuarios supone un amplio (banco de pruebas), con lo que cuando se liberan versiones suelen ser bastante estables.
- d.** El software libre suele ser muy modular, con lo que permite la posibilidad de instalar y ejecutar aquello que se necesita.

2.2.4.3 Plataformas De Desarrollo Propio

Son aquellas que desarrollan e implementan dentro de una Institución Académica. Su finalidad no está dirigida a su comercialización. Se diferencia del software libre porque que no están pensada para su distribución masiva a un conjunto de usuarios, tampoco persiguen objetivos económicos más bien responden más a factores educativos y pedagógicos.

2.2.4.4 Características De Una Plataforma Tecnológica.

El desarrollo de una plataforma tecnológica en línea se presenta de hecho como una comunidad de aprendizaje, que “media” su relación interpersonal a través de la Internet.

Esta comunidad virtual de aprendizaje es un centro de discusión en el que participan varias personas interesadas en un tema específico común.

Es una forma de comunicación que facilita la interacción entre los miembros de la comunidad de aprendizaje permitiendo establecer relaciones interhumanas y lograr mejores condiciones en la transferencia del aprendizaje.

A diferencia de otros recursos en los cuales la comunicación entre maestro-alumnos, o alumno-alumno, puede llevarse de manera sincrónica, es decir, en tiempo real, el foro se caracteriza por permitir una comunicación diferida, de tal manera que el usuario tiene la posibilidad de participar a su propio ritmo, de acuerdo a sus necesidades y posibilidades. Esta característica de los foros de discusión en línea ofrece una ventaja más, pues permite una mayor reflexión previa antes de emitir una opinión.

2.4 Fundamentación Legal

De acuerdo a la Ley Orgánica de Educación Superior considerado en los artículos:

Art. 93.- Principio de calidad.- El principio de calidad consiste en la búsqueda constante y sistemática de la excelencia, la pertinencia, producción óptima, transmisión del conocimiento y desarrollo del pensamiento mediante la autocrítica, la crítica externa y el mejoramiento permanente.

Art. 96.- Aseguramiento de la calidad.- El Aseguramiento de la Calidad de la Educación Superior, está constituido por el conjunto de acciones que llevan a cabo las instituciones vinculadas con este sector, con el fin de garantizar la eficiente y eficaz gestión, aplicables a las carreras, programas académicos, a las instituciones de educación superior y también a los consejos u organismos evaluadores y acreditadores.

2.5 Hipótesis

La Deficiencia de los estilos de aprendizajes en entornos visuales influye negativamente en el desempeño académico de los estudiantes de la Carrera de Informática.

2.6 Definición Variables

Identificación de las Variables:

- Independiente
Estilos de aprendizaje
- Dependiente
Desempeño Académico

2.7 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Tipo y nombre de la variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumento	Escala Valorativa
<p>Estilos de Aprendizaje Variable Independiente</p> <p>«Son los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que sirven como indicadores relativamente estables de cómo los alumnos perciben interacciones y responden a sus ambientes de aprendizaje.» Keefe (1988).</p>	<p>Activo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Promueve la participación y reflexión continua a través del dialogo. • Promueve una adaptación activa a la solución de problemas • Realiza grupos para construcción de conocimiento • Desarrolla proyectos innovadores a corto plazo 	<p>Cuestionario de encuestas</p>	<p>1=Frecuentemente 2= A veces 3= Casi nunca 4 = Nunca 5 = No sabe</p>
	<p>Reflexivo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recoge la información antes de emitir conclusiones • Analiza la información desde diferentes perspectivas • Elabora argumentos 		
	<p>Pragmático</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Determina estrategias a seguir para solucionar un problema. • Aplica diferentes paradigmas para obtener respuestas • Valida el conocimiento con la practica 		
	<p>Teórico</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Establece las ideas principales • Integra los hechos con teóricas coherentes • Relaciona y compara diferentes teorías • Formula hipótesis para la solución a problemas • Emite principios, teorías y modelos en base a su pensamiento 		

Fuente de Investigación

Elaborado por: Ernesto Guevara Granizo

Tipo y nombre de la variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumento	Escala Valorativa
<p>Desempeño Académico</p> <p>Variable Dependiente</p> <p>Chadwick (1979), "la expresión de capacidades y de características psicológicas del estudiante desarrolladas y actualizadas a través del proceso de enseñanza-aprendizaje que le posibilita obtener un nivel de funcionamiento y logros académicos a lo largo de un período, año o semestre"</p>	<p>Factor Personal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fortalece la competencia cognitiva en el estudiante • Incita la motivación en intrínseca, extrínseca • Establece condiciones cognitivas en el estudiante • Estimula las actitudes del estudiante frente a diferentes pruebas 	<p>Cuestionario de encuestas</p>	<p>1=Frecuentemente 2= A veces 3= Casi nunca 4 = Nunca 5 = No sabe</p>
	<p>Factor Sociales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Controla las diferencias sociales y desigualdades culturales en los salones de clase • Contexto socioeconómico • Contexto Geográfico 		
	<p>Factor Institucionales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce la complejidad en los estudios del docente • Diseña metodologías innovadoras por parte del docente • Brinda Servicios institucionales de apoyo a estudiantado. • Mejora la relación estudiante- profesor • Determina pruebas específicas de ingreso a la carrera 		

Fuente de Investigación

Elaborado por: Ernesto Guevara Granizo

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Enfoque Metodológico

Esta investigación tiene como propósito identificar que tipos de estilos de Aprendizaje son los más utilizados por los estudiantes de la Carrera de Informática en la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil. Determinar las estrategias y métodos que se encuentran empleando los docentes universitarios.

3.2 Diseño De La Investigación

Para el desarrollo de este trabajo investigación se empleó un enfoque cualitativo, mediante una investigación de campo, cuyo propósito era cumplir con los objetivos planteados y comprobar la hipótesis formulada para este estudio.

También se aplicó un el enfoque cuantitativo el que nos permitió realizar la recolección de datos. A través de las encuestas y entrevistas que fueron dirigidas a estudiantes, docentes. Estos datos obtenidos serán tabulados con base en la mediación numérica y el análisis estadístico.

3.3 Universo Y Muestra

3.3.1. Población

La investigación está orientada a estudiantes, docentes, y autoridades de la Carrera de Informática en la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil.

La población o universo de la investigación es la siguiente:

Autoridades.- Se realizó entrevista al Director y Subdirectora de la Carrera de Informática, con el objetivo de conocer si los docentes emplean estrategias o estilos de aprendizaje durante el desarrollo de sus clases.

Docentes.- Mediante entrevistas a los docentes se pudo determinar el tipo estrategia o estilo de aprendizaje aplican en los salones de clase dependiendo del contenido de asignatura.

Estudiantes.- Se les realizó encuestas a estudiantes de tercer año de la Carrera de informática, con el objetivo de identificar cuáles son los estilos de aprendizaje más utilizado por ellos y de qué forma influyen estos en su desempeño académico.

3.3.2. Muestra

En la selección de la muestra se emplearán los siguientes tipos:

Muestreo intencional u Opinático. Se aplicará a los docentes Titulares y contratados, como a los directores de la Carrera de informática.

Muestro Aleatorio. De los 107 estudiantes de la Carrera de de Informática se obtuvo una muestra representativa aplicando la siguiente fórmula:

$$n = \frac{N}{E^2 (N - 2) + 1}$$

$$n = \frac{107}{(0.05)^2 (107 - 2) + 1}$$

$$n = \frac{107}{0.0025 \times 105 + 1}$$

$$n = \frac{107}{1.2625}$$

$$n = 84$$

CALCULADORA PARA OBTENER EL TAMAÑO DE UNA MUESTRA

¿Qué porcentaje de error quiere aceptar? 5% es lo más común	5 %	Es el monto de error que usted puede tolerar. Una manera de verlo es pensar en las encuestas de opinión, este porcentaje se refiere al margen de error que el resultado que obtenga debería tener, mientras más bajo por cierto es mejor y más exacto.
¿Qué nivel de confianza desea? Las elecciones comunes son 90%, 95%, o 99%	95 %	El nivel de confianza es el monto de incertidumbre que usted está dispuesto a tolerar. Por lo tanto mientras mayor sea el nivel de certeza más alto deberá ser este número, por ejemplo 99%, y por tanto más alta será la muestra requerida
¿Cuál es el tamaño de la población? Si no lo sabe use 20.000	107	¿Cuál es la población a la que desea testear? El tamaño de la muestra no se altera significativamente para poblaciones mayores de 20.000.
¿Cuál es la distribución de las respuestas ? La elección más conservadora es 50%	50 %	Este es un término estadístico un poco más sofisticado, si no lo conoce use siempre 50% que es el que provee una muestra más exacta.
La muestra recomendada es de	84	Este es el monto mínimo de personas a testear para obtener una muestra con el nivel de confianza deseada y el nivel de error deseado. Abajo se entregan escenarios alternativos para su comparación

3.4 Cuadro De Involucrados

GRUPO INDIVIDUO	TAMAÑO GRUPO (N)	TAMAÑO MUESTRA (n)	TIPO DE MUESTREO	MÉTODO TÉCNICA
DOCENTES	12	12	Intencional	ENTREVISTA
ESTUDIANTES	107	84	Aleatorio	ENCUESTA
DIRECTIVOS (Director y Subdirector de la Carrera de Informática)	2	2	Intencional	ENTREVISTA

Fuente: Carrera de Informática de la Universidad de Guayaquil

Elaborado: Lcdo. Ernesto Guevara Granizo

3.5 MÉTODOS Y TÉCNICAS

3.5.1 MÉTODOS

3.5.1.1 Análisis y síntesis: Se la utilizó para una mejor comprensión de la realidad actual del proceso académico, descubriendo realmente cual era el problema en base a la información que se obtuvo, con el propósito de tomar decisiones que contribuyeron a la solución del problema actual.

3.5.1.2 Método lógico Inductivo: El investigador se basó en el razonamiento, utilizando reglas o medios a empleadas para descubrir lo que se está investigando, este método parte de lo particular a lo general en el cual el investigador contactó directamente con el área a estudiar para comprobación y demostración de la hipótesis.

3.5.1.3 Método Hipotético-Deductivo: Es un camino que debe realizar el investigador, realizando varias fases esenciales como es la observación de lo que está sucediendo en el entorno donde se va a investigar, para luego plantear la hipótesis que explica el porqué está sucediendo, el investigador se basó en conclusiones y deducciones previas que permitieron de la verificación y comprobación las mismas.

3.5.2 TÉCNICAS

3.5.2.1 Encuestas: Esta técnica se la realizó con el fin de obtener datos de los involucrados cuyas respuestas son de mucho interés para el investigador.

Para esto se aplicó un cuestionario de preguntas de opción simple y Múltiple, las cuales permitieron conocer cuál era los estilos de aprendizaje que emplean los estudiantes.

3.5.2.2 Entrevistas: Las entrevistas se las realizaron para obtener datos de los involucrados de igual manera se aplicó un cuestionario con preguntas abiertas que permitieron determinar los tipos de estilos de aprendizaje que utilizan los docente y en que beneficiaría una plataforma tecnología con enfoque de estilos de aprendizaje en la carrera de informática.

3.6 Resultados (Tablas Y Gráficos) De Las Encuestas Estudiantes

3.6.1 Discusión de los Resultados Aplicados a Estudiantes

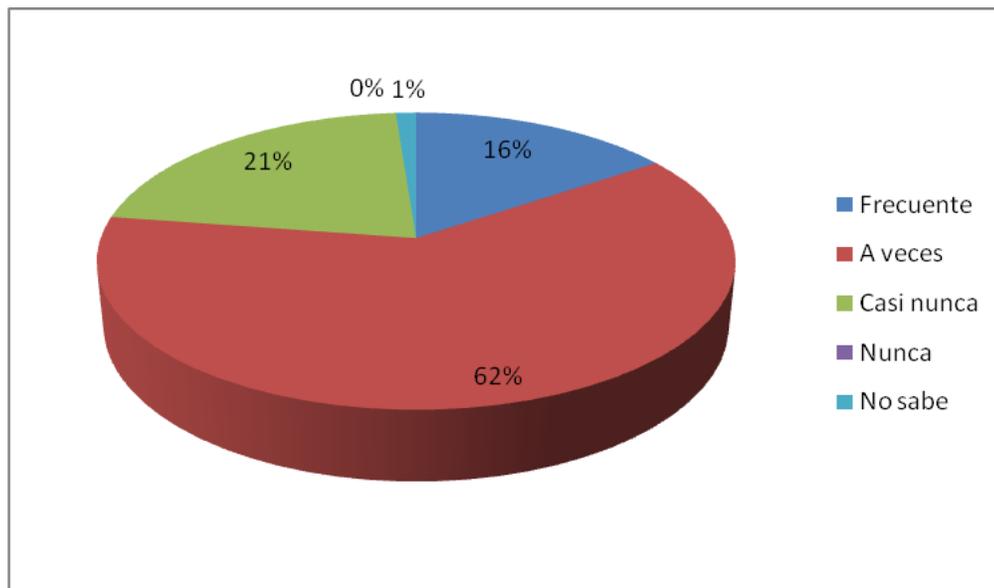
Pregunta 1

¿Se realizan actividades de grupo para la construcción de conocimiento, lluvias de ideas, mesas redondas, entre otras, en el aula?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido NO SABE	1	1,2	1,2	1,2
NUNCA	0	0	0	0
CASI NUNCA	18	21,4	21,4	22,6
A VECES	52	61,9	61,9	84,5
FRECUENTE	13	15,5	15,5	100,0
Total	84	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes de la Carrera de Informática

Elaborado: Lcdo. Ernesto Guevara Granizo



Análisis: El 62% de los estudiantes encuestados afirmaron son muy pocas veces que el docente realiza actividades de grupo como lluvias de ideas, mesas redonda etc. y un 21% afirmaron que casi nunca, mientras un 16% afirma que se aplican actividades grupales. Por lo tanto es evidente que no se aplican técnicas grupales continuamente por parte del docente en la Carrera de Informática.

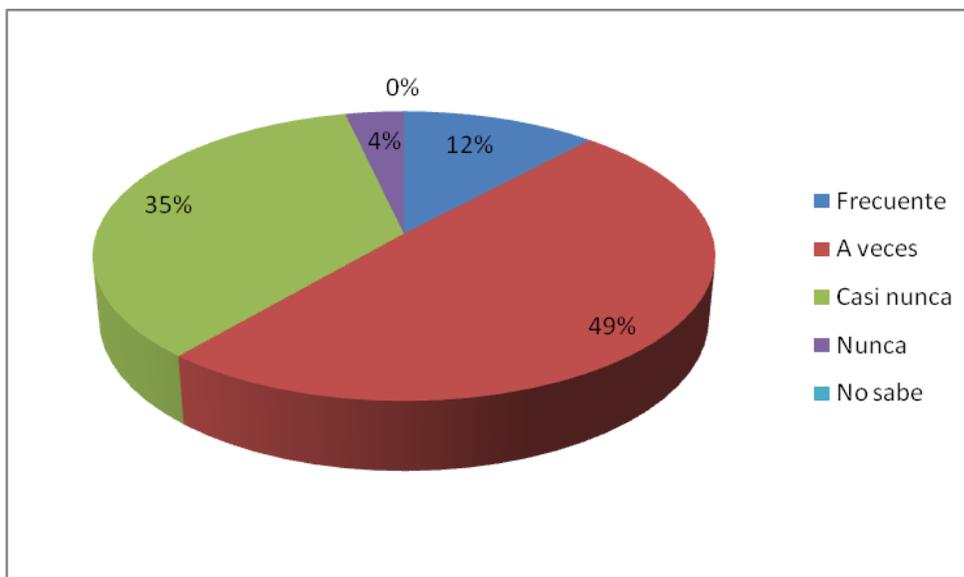
Pregunta 2

¿Se desarrollan estrategias activas por parte del profesor para la solución de problemas planteados en el aula?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido NO SABE	0	0	0	0
NUNCA	3	3,6	3,6	3,6
CASI NUNCA	30	35,7	35,7	39,3
A VECES	41	48,8	48,8	88,1
FRECUENTE	10	11,9	11,9	100,0
Total	84	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes de la Carrera de Informática

Elaborado: Lcdo. Ernesto Guevara Granizo



Análisis: El 49% de los estudiantes afirmaron que muy pocas veces el docente desarrolla estrategias activas para la resolución de problemas planteado en el aula, mientras el 35% que no se aplican y un 12% que se aplica. Se puede determinar que los estudiantes desconocen el empleo de técnicas activas para resolver algún problema en el aula.

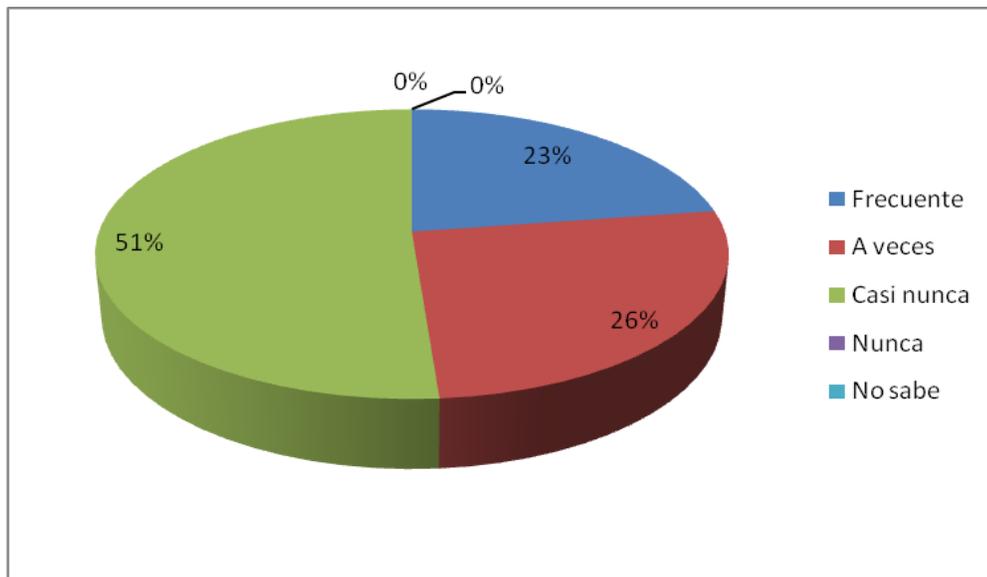
Pregunta 3

¿El docente propicia la participación y el análisis desde diferentes perspectivas en el aula?

Alternativas		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NO SABE	0	0	0	0
	NUNCA	0	0	0	0
	CASI NUNCA	43	51,2	51,2	51,2
	A VECES	22	26,2	26,2	77,4
	FRECUENTE	19	22,6	22,6	100,0
	Total	84	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes de la Carrera de Informática

Elaborado: Lcdo. Ernesto Guevara Granizo



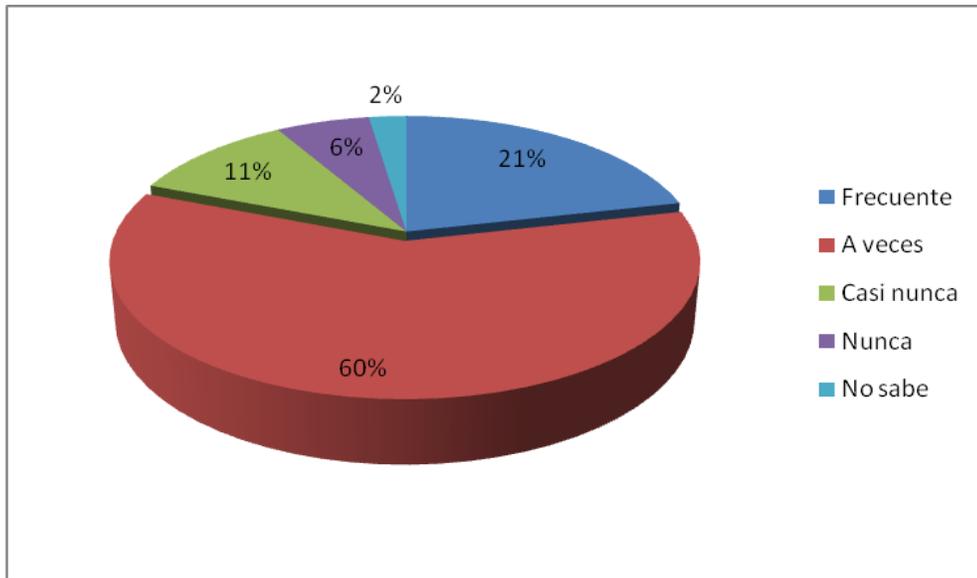
Análisis: El 51% de los estudiantes afirmaron que no se propicia la participación y análisis en el aula por parte del docente, mientras 26% dice que a veces y un 23% que sí se aplica. De acuerdo a los datos obtenidos en evidente que los estudiantes son simplemente receptores de conocimientos.

Pregunta 4:

¿Le gusta desarrollar proyectos innovadores a corto plazo?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido NO SABE	2	2,4	2,4	2,4
NUNCA	5	6,0	6,0	8,3
CASI NUNCA	9	10,7	10,7	19,0
A VECES	50	59,5	59,5	78,6
FRECUENTE	18	21,4	21,4	100,0
Total	84	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes de la Carrera de Informática
Laborado: Lcdo. Ernesto Guevara Granizo

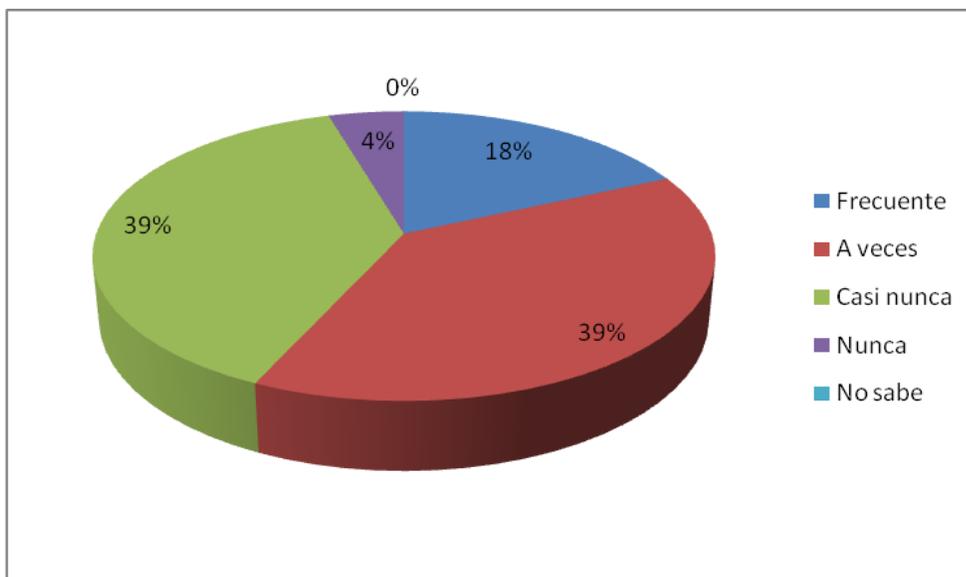


Análisis: El 60% de los estudiantes encuestados afirman que muy pocas veces se desarrollan proyectos innovador en el aula, mientras un 21% afirma que si y un 11% que no se desarrollan. Esto demuestra que en muy pocas ocasiones se pone en práctica los conocimientos adquiridos a través a algún proyecto.

Pregunta 5: ¿Cuándo se posee la información, trato de interpretarla antes de emitir alguna conclusión?

Alternativas		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NO SABE	0	0	0	0
	NUNCA	0	0	0	0
	CASI NUNCA	32	38,1	38,1	38,1
	A VECES	38	45,2	45,2	83,3
	FRECUENTE	14	16,7	16,7	100,0
	Total	84	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes de la Carrera de Informática
Elaborado: Lcdo. Ernesto Guevara Granizo



Análisis: El 39% de los estudiantes encuestados afirmaron que pocas veces interpretan la información, mientras 39% afirman que casi nunca se interpreta y un 18% afirma que si. De acuerdo a los datos obtenidos se evidencia que la mayoría de los estudiantes no realizan un razonamiento del conocimiento en el aula de clase.

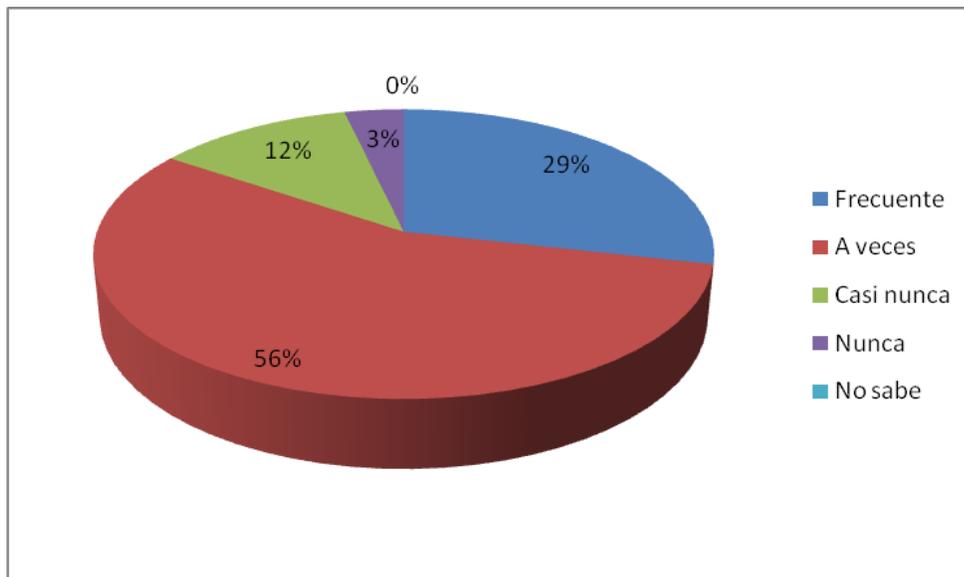
Pregunta 6:

¿Se combina la aplicación de la práctica con la teoría?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido NO SABE	0	0	0	0
NUNCA	4	4,8	4,8	4,8
CASI NUNCA	10	11,9	11,9	16,7
A VECES	47	56,0	56,0	72,6
FRECUENTE	23	27,4	27,4	100,0
Total	84	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes de la Carrera de Informática

Laborado: Lcdo. Ernesto Guevara Granizo



Análisis: El 56% de los estudiantes encuestados afirmaron que pocas veces se combina la práctica con la teoría mientras un 29% afirma que si se aplica y un 12% que casi nunca se aplica. Esto demuestra que existe un desvinculo entre ellas y que en ciertas ocasiones que el estudiante puede validar lo aprendido.

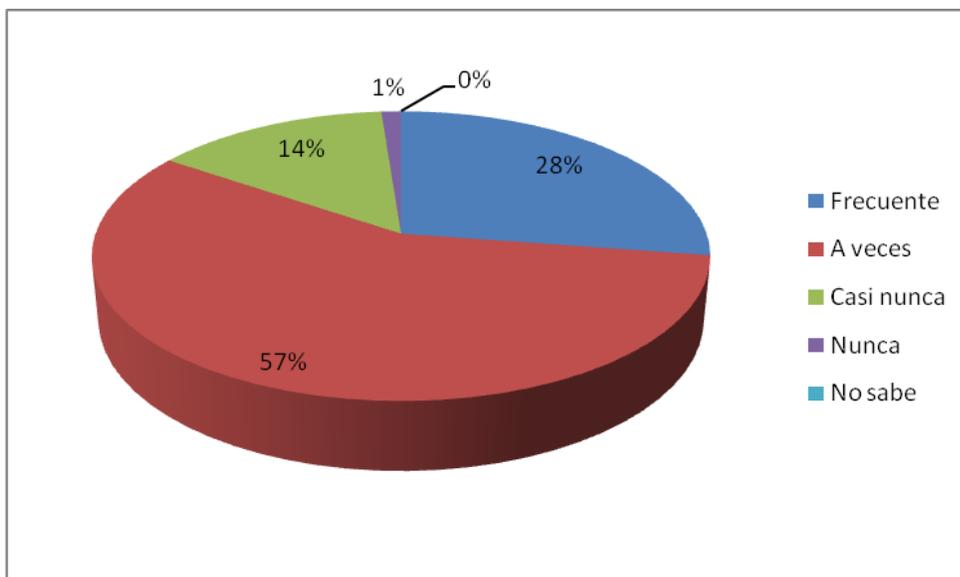
Pregunta 7

¿Se establece una relación y comparación entre lo aprendido en el aula y la realidad?

Alternativas		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NO SABE	0	0	0	0
	NUNCA	1	1,2	1,2	1,2
	CASI NUNCA	12	14,3	14,3	15,5
	A VECES	48	57,1	57,1	72,6
	FRECUENTE	23	27,4	27,4	100,0
	Total	84	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes de la Carrera de Informática

Elaborado: Lcdo. Ernesto Guevara Granizo



Análisis: El 57% de los estudiantes encuestados afirmaron que pocas veces el docente establece una relación y comparación entre lo aprendido y la realidad, mientras un 28% afirma que frecuentemente y un 14% que casi nunca se establece. De acuerdo con los datos obtenidos se evidencia que pocas veces se establecen ejemplos reales con el ámbito laboral.

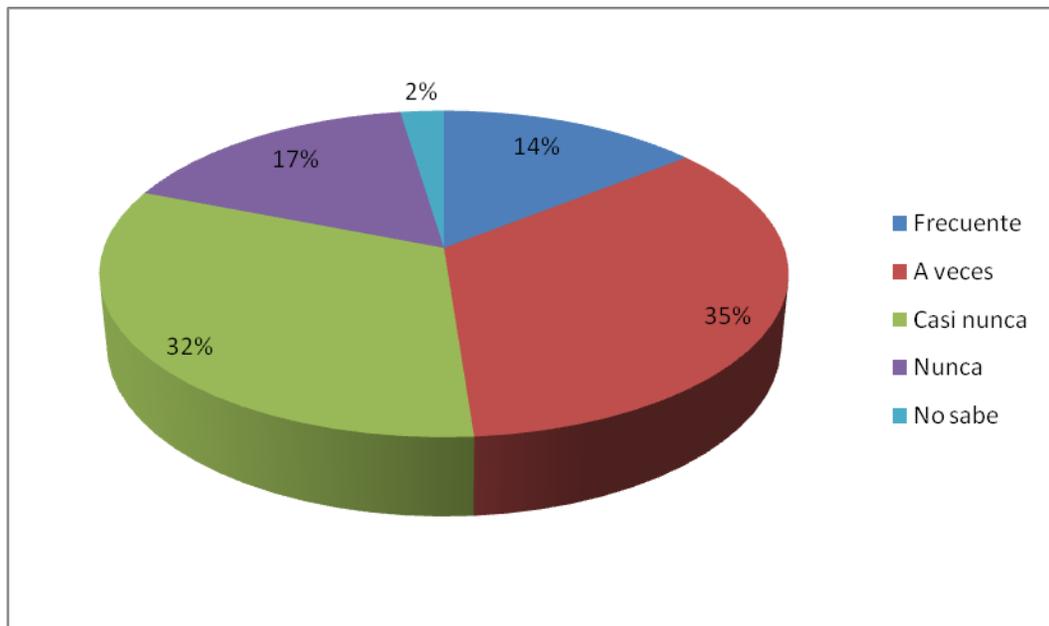
Pregunta 8:

¿El contenido de las asignaturas se adapta a mis necesidades?

Alternativas		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NO SABE	2	2,4	2,4	2,4
	NUNCA	14	16,7	16,7	19,0
	CASI NUNCA	28	33,3	33,3	52,4
	A VECES	27	32,1	32,1	84,5
	FRECUENTE	13	15,5	15,5	100,0
	Total	84	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes de la Carrera de Informática

Elaborado: Lcdo. Ernesto Guevara Granizo



Análisis: El 33% de los estudiantes encuestados afirmaron casi nunca se adapta el contenido de la asignatura a mis necesidades, mientras que un 32% afirman que ocurre a veces y un 17% nunca. Esto demuestra que se debe realizar una revisión al pènsum académico universitario.

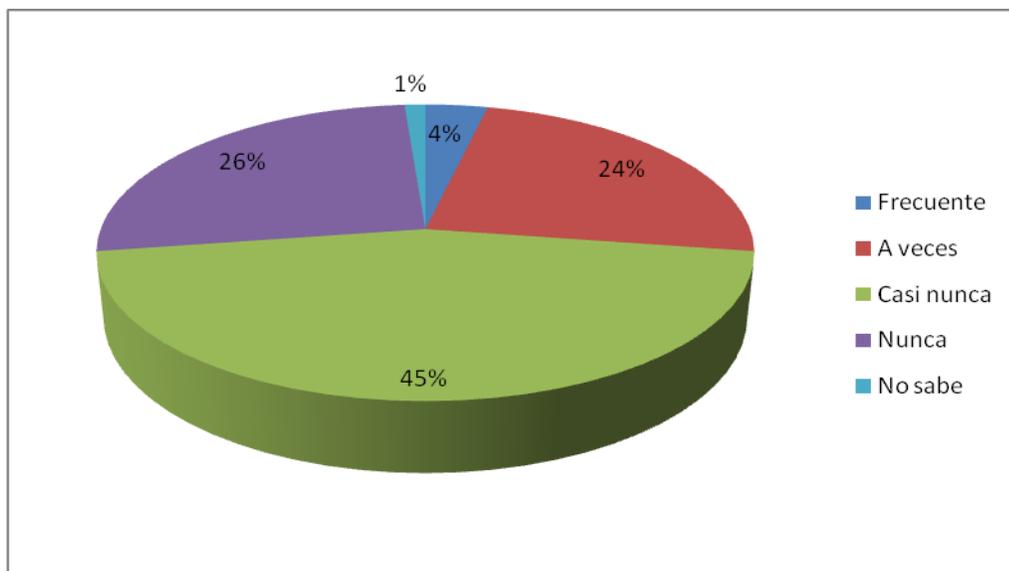
Pregunta 9:

¿Se brinda servicios institucionales de apoyo a los estudiantes?

Alternativas		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NO SABE	1	1,2	1,2	1,2
	NUNCA	22	26,2	26,2	27,4
	CASI NUNCA	39	46,4	46,4	73,8
	A VECES	19	22,6	22,6	96,4
	FRECUENTE	3	3,6	3,6	100,0
	Total	84	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes de la Carrera de Informática

Elaborado: Lcdo. Ernesto Guevara Granizo



Análisis: El 46% de los estudiantes encuestados afirmaron que casi nunca se brinda servicios institucionales de apoyo al estudiante, mientras un 26% afirma que nunca y un 23% que a veces. De acuerdo a los datos obtenidos se evidencia la falta de compromiso por parte de la institución con el estudiantado.

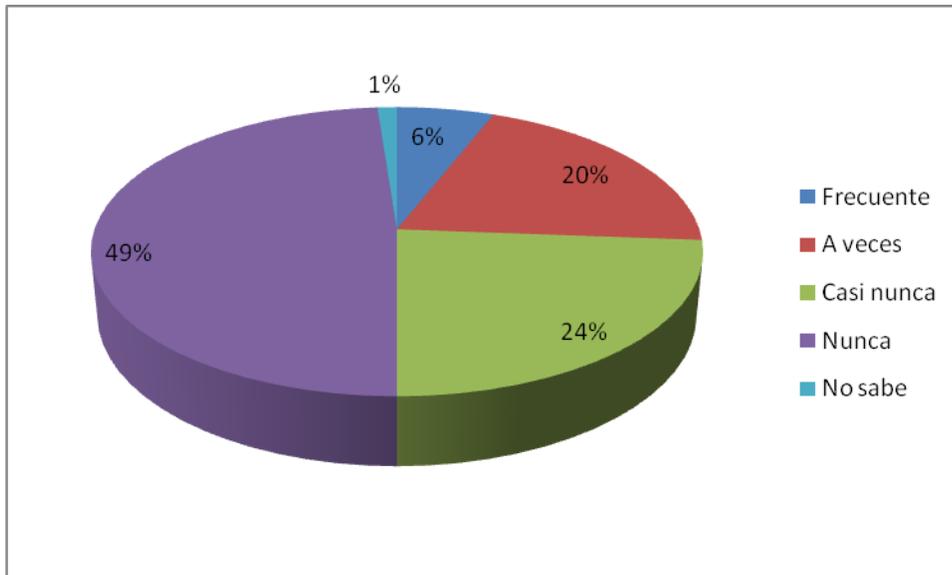
Pregunta 10:

¿La institución universitaria realiza actividades que estimulen la relación entre el docente y el estudiante?

Alternativas		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NO SABE	1	1,2	1,2	1,2
	NUNCA	41	48,8	48,8	50,0
	CASI NUNCA	20	23,8	23,8	73,8
	A VECES	16	19,0	19,0	92,9
	FRECUENTE	6	7,1	7,1	100,0
	Total	84	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes de la Carrera de Informática

Elaborado: Lcdo. Ernesto Guevara Granizo



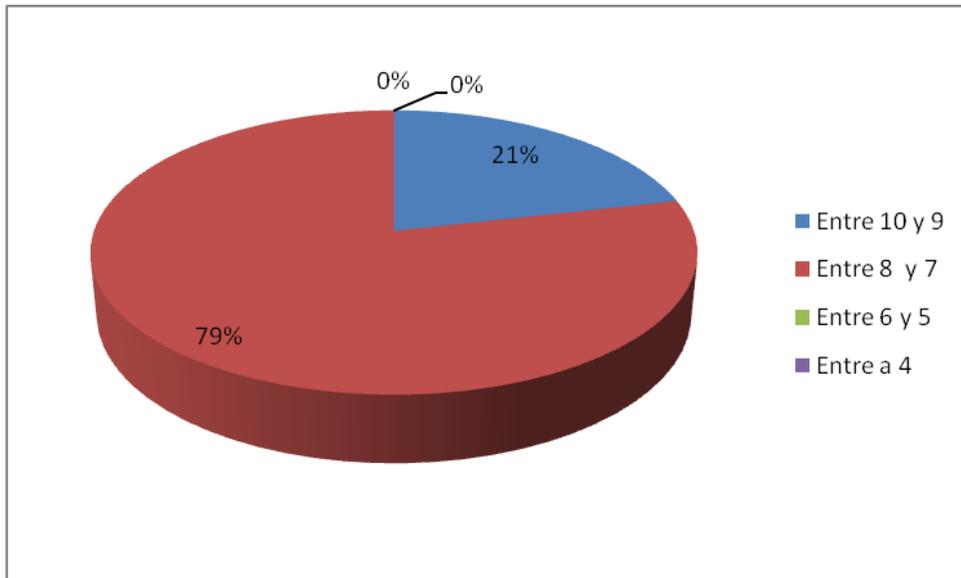
Análisis: El 49% de los estudiantes encuestados afirmaron que nunca se realizan actividades que estimule la relación entre el docente y el estudiante, mientras 24% afirman que casi nunca y un 20% a veces . Esto demuestra la falta de actividades que permitan interactuar el docente con las estudiante.

Pregunta 11:

¿Cuál son sus notas durante el semestre?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido entre 10 y 19	18	21,4	21,4	21,4
entre 8 y 7	66	78,6	78,6	100,0
Entre 6 y 7	0	0	0	
Inferior a 4	0	0	0	
Total	84	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes de la Carrera de Informática I
Elaborado: Lcdo. Ernesto Guevara Granizo



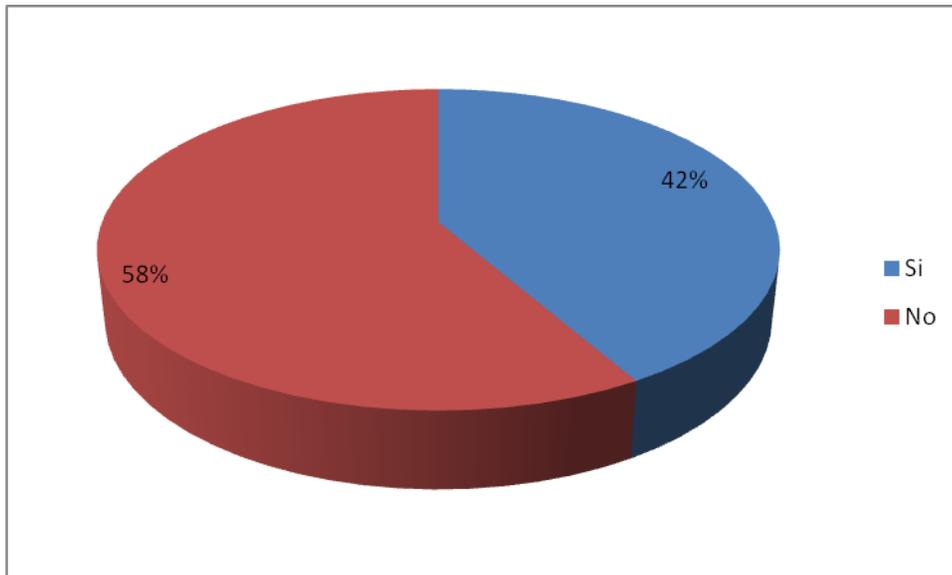
Análisis: El 79% de los estudiantes encuestados afirmaron que su promedios son entre 8 y 7, mientras un 21% afirma que su notas se encuentran entre 10 y 9. Esto nos permite evidenciar que su desempeño académico se encuentra medio y hasta mínimo

Pregunta 12:

¿Se elaboran repositorios de preguntas antes de rendir alguna prueba?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido si	35	41,7	41,7	41,7
no	49	58,3	58,3	100,0
Total	84	100,0	100,0	

Fuente: Estudiantes de la Carrera de Informática I
Elaborado: Lcdo. Ernesto Guevara Granizo



Análisis: El 58% de los estudiantes encuestados afirmaron que no se elaboran repositorios de preguntas antes de rendir una prueba y un 42% si. De acuerdo a los datos obtenidos es evidente que no todos los estudiantes disponen de cuestionarios antes de rendir alguna prueba.

3.6.2 Análisis E Interpretación De Resultados De Las Entrevistas A Docentes Y Directores De La Carrera De Informática

La entrevista fue dirigida al director de la Carrera de informática, M.sc Leopoldo Muñoz, Subdirectora M.Sc. Ericka Llerena y a los docentes de la especialización, con la autorización del director se realizó la respectiva entrevista a los involucrados en esta investigación, con el objetivo de conocer que tipos de estilos de aprendizaje utilizan en sus asignaturas.

Pregunta 1

¿Qué tipos actividades desarrolla en grupo para la construcción de conocimiento en el aula?

Los docentes universitarios que fueron entrevistados afirman que utilizan varias actividades grupales en el aula tales como: Mesas redondas, Exposiciones Grupales; estudio de caso, mentefactos, organizadores gráficos, técnicas lúdicas.

Al igual que los docentes, los directores de la Carrera de informática aseguraron que todos sus docentes aplican actividades grupales para la construcción de conocimientos en el aula.

Pregunta 2

¿Aplica alguna estrategia activa para la solución de problemas planteados en el aula? ¿Cuál?

Los docentes universitarios entrevistados indicaron que sí aplican estrategias activas las más utilizadas en las aulas son: Simulación en computadoras, Evaluaciones de Refuerzo, Foros, Herramientas Lúdicas y Estudio de Caso.

Los directivos nos comentaron que si orienta a sus docentes en la utilización de estrategias activas en el desarrollo de sus clases entre las principal y que se enfoca a la carrera es el uso de las Tics.

Pregunta 3

¿De qué manera se propicia la participación y análisis desde diferentes perspectivas en el aula?

Los docentes universitarios entrevistados nos indicaron que emplean diferentes maneras motivar la participación y análisis en el aula a través de:

- Conversatorios con los estudiantes
- Talleres por competencias que se desarrollan en cada grupo
- Foros
- Utilización de Herramientas Tics
- Asignando puntos extras acumulativos
- Estudio de Casos
- Creaciones de Portales Web

Los directores nos indicaron que cada docente mantienen una comunicación directa con sus estudiantes dándoles a conocer el tipo de trabajo que desempeñaran durante el desarrollo de su clase.(rubricas de evaluación)

Pregunta 4

**¿Se plantean proyectos innovadores en el aula de clase a corto plazo?
¿Cuáles?**

Los entrevistados nos indicaron que entre los proyectos que desarrollan los estudiantes dependiendo del contenido de la asignatura son:

- Creación de blogs
- Juegos interactivos
- Estrategias competitivas
- Proyectos de aula
- Materiales audiovisuales con enfoque sociales
- Casas abiertas
- Ferias

Pregunta 5

¿Usted combina la teoría con la práctica en sus clases? ¿Porqué?

Los docentes nos indicaron que es necesario realizarla ya que el conocimiento está ligado a la práctica caso contrario se quedaría en conocimiento verbal, además es una forma de preparar al estudiante con el trabajo. Los directivos indicaron que la mayor parte de las asignaturas la realiza ya que la carrera lo permite.

Pregunta 6

¿De qué manera se establece una relación y comparación entre lo aprendido en el aula y la realidad?

Los docentes entrevistados nos indicaron que aplican el nuevo paradigma socio crítico, forma parte del constructivismo pero aterriza en un mundo donde el ser humano debe aportar a la sociedad. Mientras que los directivos nos indicaron que el objetivo principal del aprendizaje es el buen vivir contribuyendo con la sociedad.

Pregunta 7

¿Cómo es la convivencia suya con los estudiantes?

Los docentes entrevistados nos indicaron que depende del grupo de trabajo para poder llegar a entablar una convivencia de carácter Cordial, Armónica y, dinámica.

Los directivos nos indicaron que se debe aplicar la empatía, entender la situación del estudiante que se le pueda presentar

Pregunta 8

¿Cómo motiva a los estudiantes para que emita principios, teorías o modelos en base a lo aprendido.

Los docentes entrevistados nos indicaron que utilizar varias formas para motivar a los estudiantes para que emitan principios o teorías a través de:

- Organizadores gráficos
- Aprendizaje significativo
- Debates

- Implementación de casos
- Proyecto Integrador al final de la Unidad

Los directivos nos indicaron que se motiva a los estudiantes participando en talleres, toma de lecciones , trabajos en equipos participación activa en clase.

Pregunta 9

¿De qué manera se preparan a los estudiantes antes de rendir alguna prueba?

Los docentes entrevistados no indicaron que la manera que se prepara a los estudiantes utilizan varias técnicas como:

- Banco de preguntas de 100 sugeridos x ellos
- Mediante plataformas web
- Repaso del contenido
- Pruebas de diagnóstico
- Test en línea

Los directores nos indicaron que los docentes realizan retroalimentaciones de todo el contenido a través de banco de preguntas.

3.7 Cumplimiento de los Objetivos Específicos

OB1 Identificar los Estilos de Aprendizaje con entornos visuales de los estudiantes de la Carrera de Informática, realizando una encuesta, para determinar cuáles son los más utilizados. Los resultados obtenidos en la encuestas que se le hizo a los estudiantes señalaron que los estilos de aprendizaje más utilizados es el activo y teórico por lo que se recomienda emplear estrategias que permitan estimular el empleo del estilo reflexivo y pragmático.

OB2 Recopilar información del desempeño docente y las estrategias metodológicas empleadas durante desempeño académico con fichas de observación y encuestas a estudiantes y entrevistas a docentes. Los resultados obtenidos en la encuestas a estudiantes, entrevistas a docentes y directivos señalaron que los docentes no emplean continuamente los estilos de aprendizaje en los salones de clase, lo que provoca un nivel medio en el desempeño académico del estudiantado.

OB3 Valorar los aspectos necesarios para diseñar una plataforma tecnológica de estilos de aprendizaje, sobre la base de los resultados obtenidos y de la comparación con otras plataformas similares que aparezcan en la lectura científica. El diseño de la plataforma web es necesario y conveniente porque se ha comprobado que los docentes no emplean continuamente los estilos de aprendizaje en el aula quizás por desconocimiento o dominio de algunas de ellas, con el diseño de la plataforma tecnológica con entornos visuales los docentes podrán contar con

una herramienta pedagógica de consulta e implementar en los salones de clases, mejorado así el desempeño académico en los estudiantes.

3.8 Aceptación de la Hipótesis

En base a los análisis que se realizaron sobre los resultados obtenidos a través de las encuestas y entrevistas, relacionándolos con los objetivos y la hipótesis, se concluyó que las evidencias que fueron recolectadas demuestran la aceptación de la hipótesis la cual determina que “La ausencia de los estilos de aprendizajes en los docentes universitarios que influirá negativamente en el desempeño académico de los estudiantes de la carrera de informática en la facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación de la universidad de Guayaquil” , hecho que permite llevar a cabo el planteamiento de una propuesta que mejore desempeño académico en los estudiantes para así ayudar a formar a mejores profesionales que se desempeñen en el ámbito tecnológico educativo.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

4.1. Título

PLATAFORMA TECNOLÓGICA CON ENFOQUE A ESTILOS DE APRENDIZAJE

4.2. Justificación

Actualmente una plataforma tecnológica es un sitio web cuyo objetivo principal es de ofrecer al usuario, de una forma fácil e integrada el acceso a una serie de recursos y de servicios. Esta puede usarse desde cualquier computador y sistema operativo sin necesidad de tener un terminal adicional.

La propuesta se ha elaborado con el fin de los docentes utilicen la plataforma tecnológica con entornos visuales como una herramienta pedagógica que les permita desarrollar nuevas estrategias de enseñanza – aprendizaje, obteniendo como resultado una clases con estudiantes dinámico , participativos y reflexivos, mejorado así el desempeño académico en los estudiantes de la carrera de informática de la facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación de la universidad de Guayaquil, la cual se verificó en la investigación de campo que se realizó en este proyecto. La ejecución de esta propuesta permitirá lograr mejorar la educación superior.

4.3. Objetivos

4.3.1 Objetivo General

Implementar una plataforma tecnológica con entornos visuales para uso de estilos de aprendizaje en los docentes universitarios de esta manera mejorar el desempeño académico en los estudiantes de la Carrera de Informática de la Universidad de Guayaquil

4.3.2. Objetivos Específicos

- Proveer al docente universitario una herramienta pedagógica de consulta que les permita desarrollar nuevas estrategias de enseñanza – aprendizaje.
- Contribuir con el mejoramiento del desempeño académico en estudiantes de la Carrera de Informática y poder lograr la excelencia académica en la Educación Superior.
- Manejo de la Plataforma tecnológica por los docentes universitarios en el desarrollo de sus sílabos utilizando entornos visuales.

4.4 Factibilidad de su Aplicación

Entre los resultados de la investigación de campo que se realizó en la Carrera de Informática, en la cual estuvieron involucrados estudiantes, docentes y Directivos, se demostró: a) Los estudiantes no conocen todos los estilos de aprendizaje b) Los docentes no lo utilizan continuamente en aula,

c) Actualmente no existe ninguna aplicación web con enfoque a estilos, lo que constituye necesidad de la implementar una plataforma tecnológica para mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje permitiendo a los docentes utilizarla como una herramienta pedagógica

La plataforma web es factible porque permitirá los siguientes aspectos:

- Facilidad de uso por parte de los docentes de la carrera de informática ya que tienen conocimientos del uso de las Tics.
- Proporcionar nuevas estrategias pedagógicas que puede manejar el docente en su clase.
- Permite evaluar y visualizar las actividades a desarrollar los catedráticos universitarios.

4.5 Descripción de la Propuesta

4.5.1. Diseño de la Plataforma de Estilo de Aprendizaje - Entorno Moodle

El diseño de la plataforma de Estilos de aprendizaje se basa en el modelo de David Kold la cual permitirá a los docente universitarios desarrollar nuevas estrategias de enseñanza – aprendizaje a través de cursos virtuales en la plataforma sistematizando así las actividades académicos que actualmente se realizan de forma tradicional.

La Plataforma de Estilo Aprendizaje está estructurada por un curso

Programación Orientada Objeto el que contiene 4 temas, para su desarrollo pedagógico sean empleado 4 actividades de Moodle combinadas con el modelo de David Kold (Teórico, Reflexivo, Activo, Pragmático)

Se establece acceso a la plataforma a través de identificación basada en mail los docentes y una clave para auto matriculación en el curso. El director de la Carrera de Informática dará a conocer a los catedráticos universitarios dicha clave.

4.5.2 Designación de Roles en la Plataforma de Estilos de Aprendizaje Moodle.

El director de la Carrera de informática deberá desempeñar el rol de administrador y encargado de dar el seguimiento al buen uso de la plataforma.

Los docentes universitarios ingresaran a la plataforma por primera vez con roles de estudiantes cuando hayan revisado y analizado el modelo de prueba podrán solicitar al administrador que le asigne el rol de **Creador de Curso**.

El rol de Creador de Curso dentro de la plataforma tiene características similares a un administrador lo que permitirá al docente estructurar su módulo o asignatura con todas las herramientas necesarias.

4.5.3. Requerimientos para el Desarrollo del Software

Para el desarrollo de este proyecto de tesis sea empleado el uso de software libre tales como son: Entorno de aprendizaje virtual , servidores web local, base de datos..

4.5.3.1. Entorno de Aprendizaje Virtual Moodle

Para la creación de un entorno virtual de aprendizaje se utilizo el moodle 2.6 que es un software diseñado para ayudar a los educadores a crear cursos en línea de alta calidad, emplea en muchas instituciones educativas en todo el mundo en niveles secundarios y superior.

Entre las principales ventajas que presenta Moodle para ser utilizada como una plataforma educativa son:

- Software libre para ser utilizada vía online o local
- Constante evolución y actualización del Sistema
- Posibilidad de personalizar la plataforma de acuerdo a los requerimientos del docente
- Creación de cursos virtuales y entornos de aprendizaje
- Diversos métodos de evaluación y calificación

- Accesibilidad y compatibilidad desde cualquier navegador web, independiente del sistema operativo utilizado

4.5.3.2 Servidor de Aplicaciones Web

Para la utilización de un servidor web se recomienda que se utilice el XAMPP Apache, el cual es el entorno más popular para el desarrollo con PHP, y es la herramienta que más se utiliza para realizar proyectos de Instituciones Educativas, Universidades o para trabajos de desarrollo independientes.

Además el XAMPP Apache, es gratuito tanto para usos comerciales como no comerciales es fácil de usar y de instalar y su compatibilidad con los sistemas operativos más utilizados con son Windows, Mac OS y Linux.

Otros de los factores que inducen a la utilización de XAMPP Apache es que existe gran cantidad de artículos de ayuda y soporte que permiten el manejo de manera fácil e inmediata.

4.5.3.3. Gestor de bases de datos

El gestor de bases de datos que utiliza es el MySQL, ya que al momento instalar XAMPP el programa contiene en paquete de MySQL que es un gestor que es utilizada por grandes cantidades de personas para la ejecución de desarrollo de aplicaciones web, el cliente para este gestor de datos es el PHPMysqlAdmin, que se lo ejecuta en el navegador por medio del Localhost.

4.5.3.4. Alojamiento

Para el alojamiento de la plataforma web se propone que sea utilizado el sitio asignado para la Carrera de Informática de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad Estatal de Guayaquil cuyo link es:
<http://www.filosofia.edu.ec/carreras/informatica>

4.6. Implementación

4.6.1. Plataforma

La plataforma de Estilos de Aprendizaje se encuentra implementada de forma local, para su ingreso se debe tener activado el programa de XAMPP. Luego accionar clic en el icono de su navegador y escribir en la barra de direcciones LOCALHOST.

GRÁFICO 13: Plataforma de Estilos de Aprendizaje Moodle



XAMPP

4.6.2. Acceso a la Plataforma

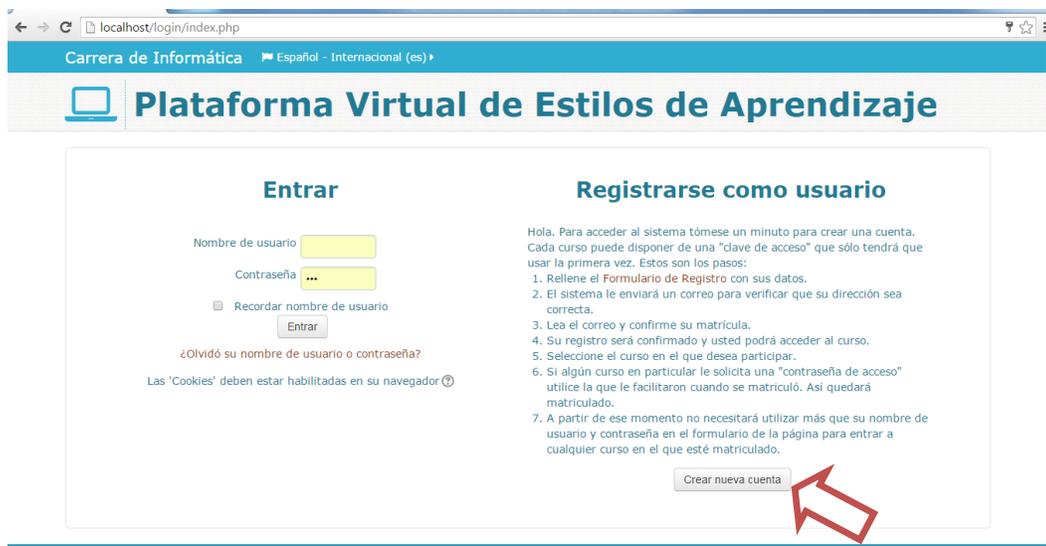
Una vez cargada la plataforma en tu navegador internet debes accionar clic en la palabra entrar, se aparecerá la siguiente pantalla:

GRÁFICO 14: Ingreso a la Plataforma Moodle



Dirigite a **Registrarse como usuario** y dar clic en **crear nueva cuenta**.

GRÁFICO 15: Creación de Usuarios



Ingresa tus datos para crear tu usuario y contraseña para acceder al sistema, y luego presiona **Crear Cuenta**

GRÁFICO 16: Ingreso de Datos para nuevo usuario

The screenshot shows a web browser window with the URL 'localhost/login/signup.php?'. The page title is 'Carrera de Informática' and the language is 'Español - Internacional (es)'. The main heading is 'Plataforma Virtual de Estilos de Aprendizaje'. Below the heading, there are navigation links for 'Página Principal' and 'Nueva cuenta'. A dropdown menu is open, showing the option 'Crear un nuevo usuario y contraseña para acceder al sistema'. The form contains several input fields: 'Nombre de usuario*', 'Contraseña*' (with a 'Desenmascarar' checkbox), 'Dirección de correo*', 'Correo (de nuevo)*', 'Nombre*', 'Apellido(s)*', and 'Ciudad'. A blue button labeled 'Crear cuenta' is highlighted with a red arrow, and a 'Cancelar' button is also visible.

Si todos los datos han sido ingresados correctamente le enviarán a su correo un link de confirmación que deberán activar para poder ingresar a la plataforma como nuevos usuarios.

GRÁFICO 17: Envío de Confirmación a email

The screenshot shows the same web browser window, but the page content has changed. The main heading is still 'Plataforma Virtual de Estilos de Aprendizaje', but the navigation links now include 'Confirmar su cuenta'. The main content area displays a message: 'Hemos enviado un correo electrónico a ernesto_2mil9@hotmail.es. En él encontrará instrucciones sencillas para concluir el proceso. Si tuviera alguna dificultad, contacte con el Administrador del Sistema.' Below the message is a 'Continuar' button.

4.6.3. Pantalla Principal

Al ingresar tu clave de usuario y contraseña correctamente te mostrara la pantalla inicial de la plataforma.

GRÁFICO 18: Pantalla principal de la plataforma Moodle



La página contiene los siguientes bloques con los que se estará trabajando en la plataforma:

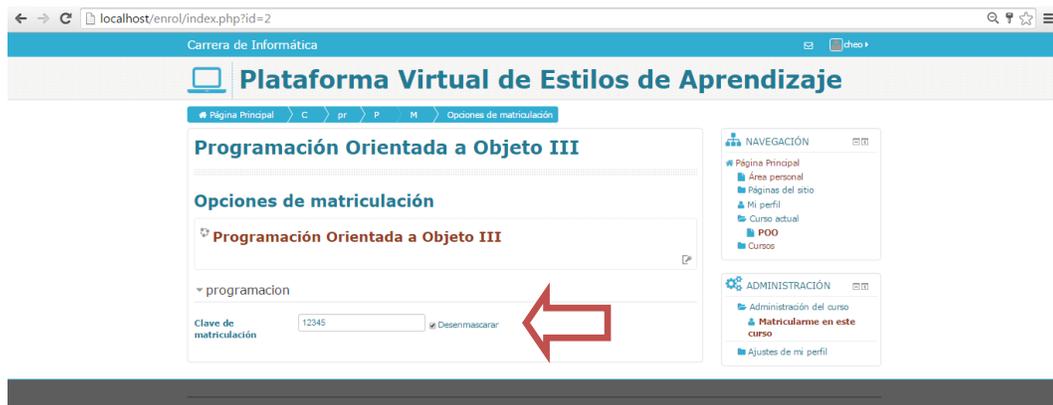
De lado izquierdo de la pantalla tiene los bloques: “MENÚ PRINCIPAL”, “NAVEGACIÓN”, “AJUSTES”. En el centro de la página se muestran el curso disponible.

GRÁFICO 19: Pantalla de curso disponible



Presione clic en el curso disponible le solicitará un clave de matriculación que debe ser asignado por el administrador de la plataforma.

GRÁFICO 20: Clave Matriculación



4.6.4. Estructura del un curso

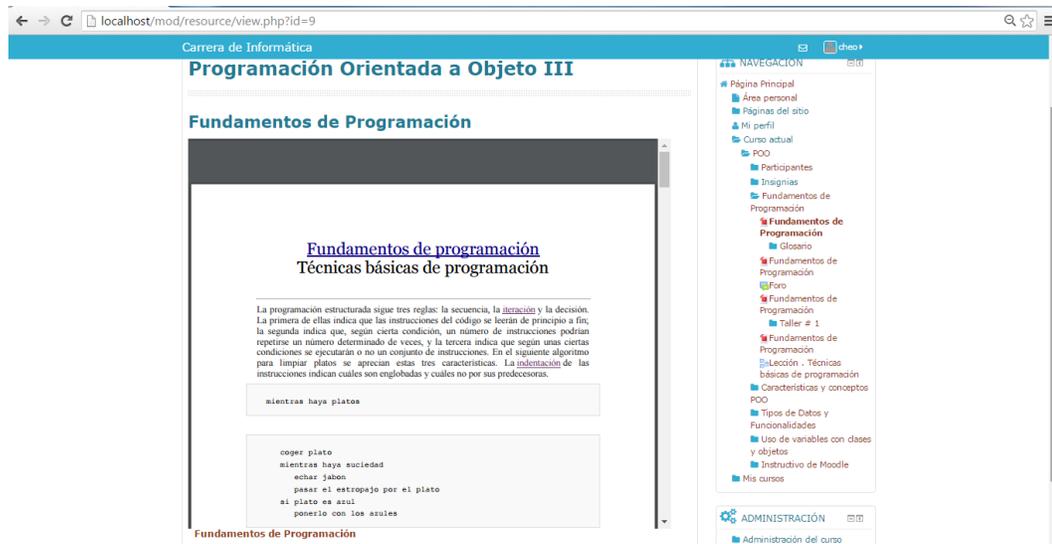
El curso se encuentra estructurado en 5 pestañas de las cuales 4 son de contenido y la última es ayuda sobre la configuración de moodle.

GRÁFICO 21: Contenido del curso



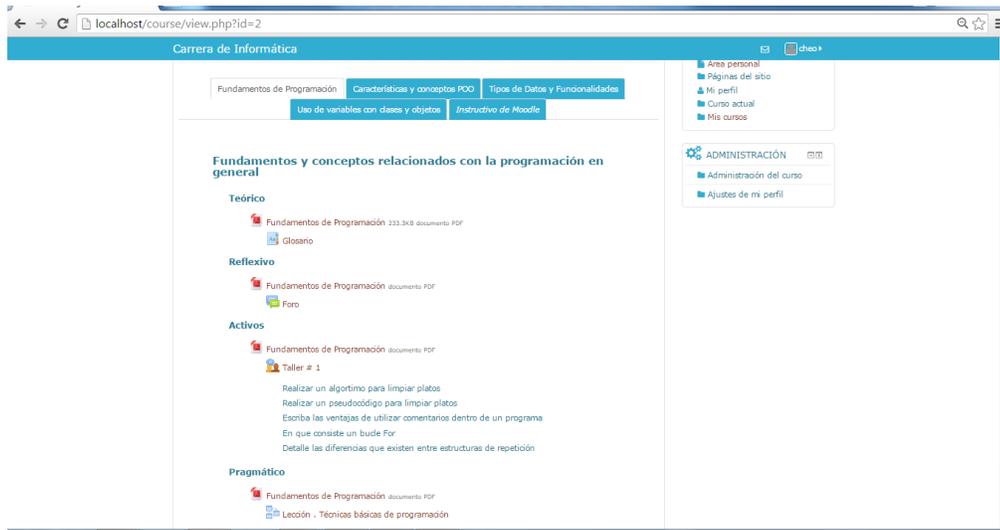
Dentro de cada pestaña se encuentra un subtema de clase en formato pdf

GRÁFICO 22: Tema de clase en PDF



Existen 4 estilos de aprendizaje que se pueden aplicar para el desarrollo de la clase enfocadas al modelo de David Kold.

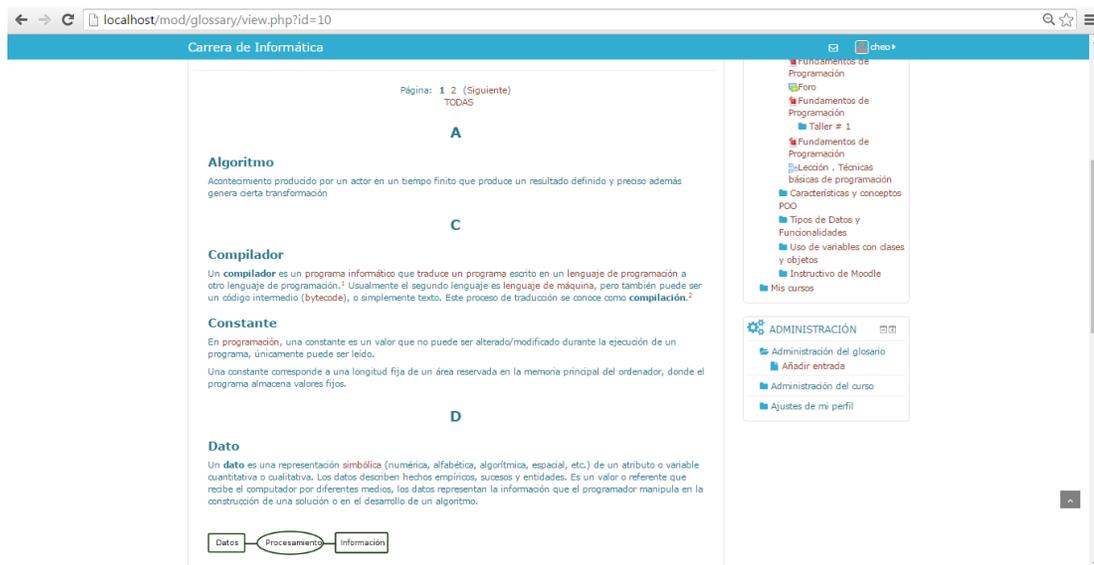
GRÁFICO 23: Estilos de aprendizaje



4.6.4.1 Estilo Teórico

Para el desarrollo de la clase teórica se empleó el recurso del glosario en donde el alumno aportará con comentarios o definiciones de términos asociados a la asignatura.

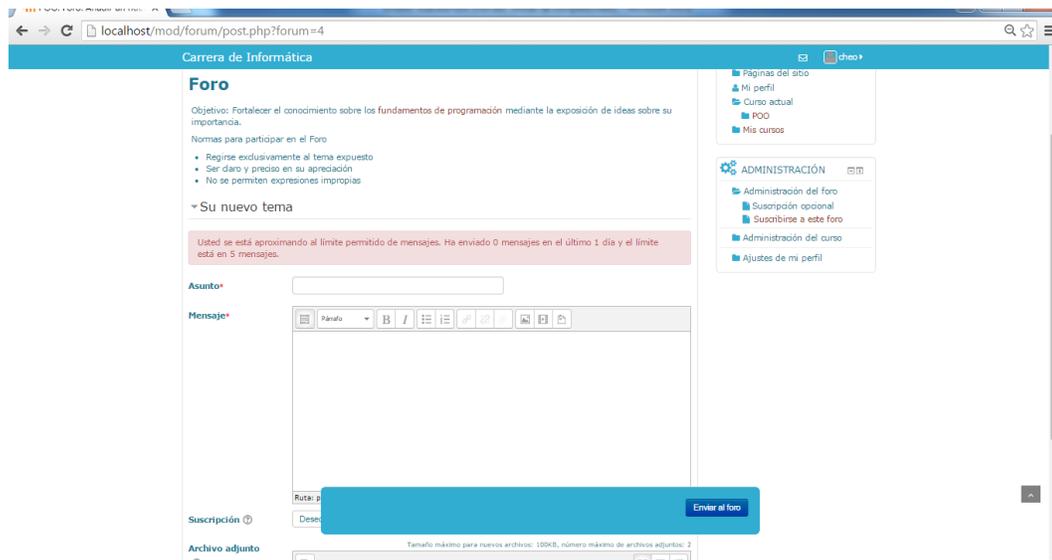
GRÁFICO 24: Recurso Glosario



4.6.4.2 Estilo Reflexivo

Para el desarrollo de la clase Reflexiva se empleo el recurso del foro donde el docente plantea una temática y los estudiantes contestaran correctamente utilizando su de material apoyo.

GRÁFICO 25: Recurso Foro



4.6.4.3 Estilo Activo

Para el desarrollo de la clase Activa se empleo el recurso del taller donde el docente proponer un trabajo a realizar por los estudiantes de forma individual, una ventaja es que un estudiante puede ser evaluado por otros estudiantes.

GRÁFICO 26: Recurso Taller



4.6.4.4 Estilo Pragmático

Se plantea el recurso de la lección para el desarrollo de la clase, el docente puede crear una secuencia de páginas con contenido. Al final de cada una de ellas se puede incluir una pregunta, y en función de la respuesta del alumno, reenviarle a una u otra página.

GRÁFICO 27: Recurso Lección

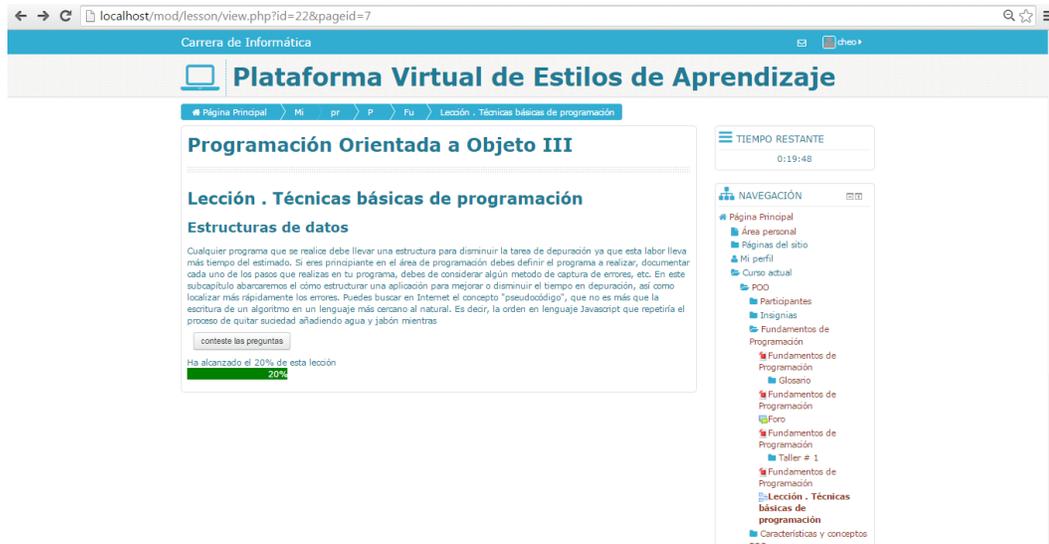
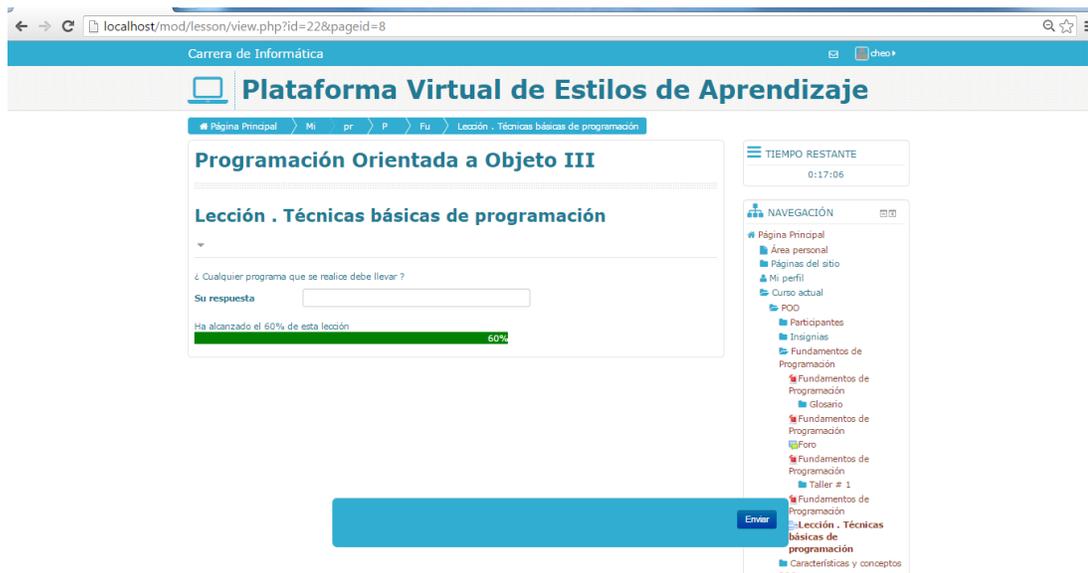


GRÁFICO 28: Pregunta de la Lección



Cabe recalcar que el docente universitario puede elegir los recursos que estime conveniente de la plataforma Moodle para la preparación de una clase combinados con modelo de David Kold

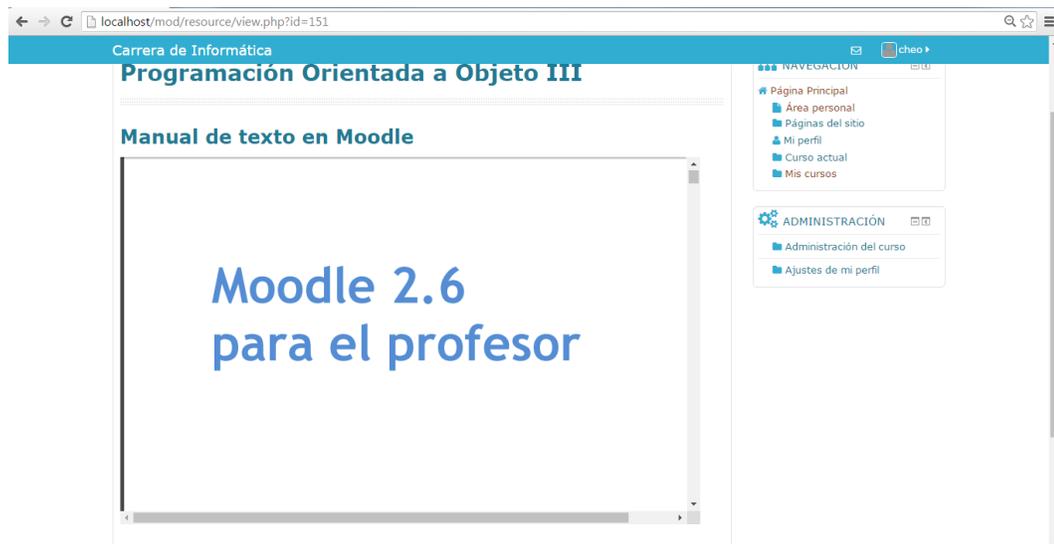
4.6.5 Instructivo de la Plataforma Moodle

Dentro de esta pestaña el docente universitario encontrara videos explicativos acerca de como configurar la plataforma de moodle para el uso de clase virtuales, también se cuenta con un manual completo en formato pdf para uso de los docentes.

GRÁFICO 29: Instructivo de Moodle



GRÁFICO 30: Manual de Moodle



4.6.6 Cambio de Rol de Docente Estudiante a Creador de Curso con privilegios de administrador.

Como se menciona anteriormente que el docente universitario una vez que haya revisado el modelo de prueba del curso “Programación Orientada a Objeto III” dentro de plataforma Moodle podrá solicitar al Director de la Carrera (Administrador) el cambio de rol para contar con todas las herramientas necesarias para crear un nuevo curso de su asignatura.

Nos dirigimos a Administrador de Sitio y accionara clic en usuarios se elige permiso

GRÁFICO 31: Roles Globales



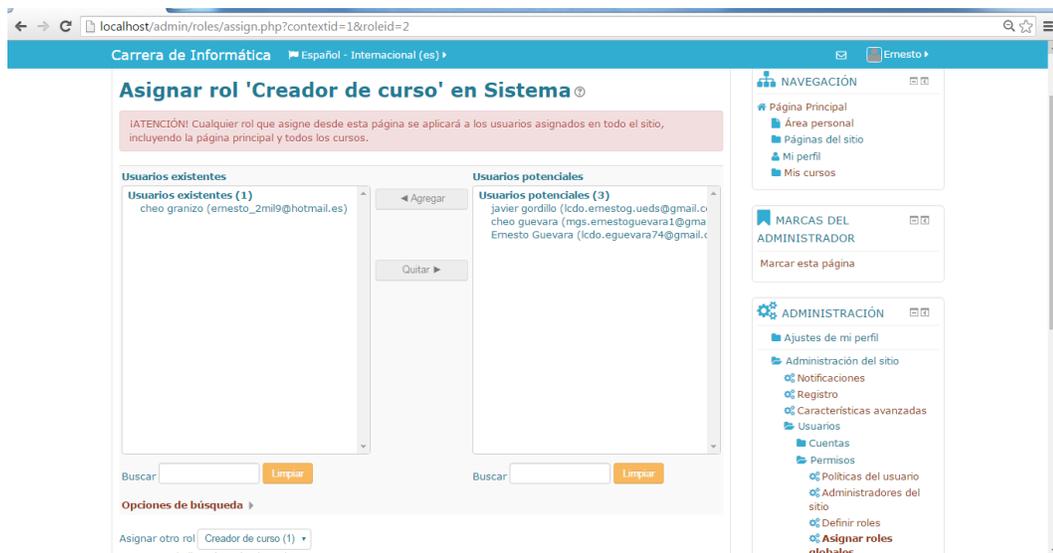
Se escoge Asignar Roles Globales, accionamos clic en Creador de Curso

GRÁFICO 32: Creador de Curso



Nos aparece una ventana con 2 columnas la parte izquierda contiene a los docente estudiante accionamos un clic sobre el que cambiara su rol y luego agregar

GRÁFICO 33: Cambio de Roles



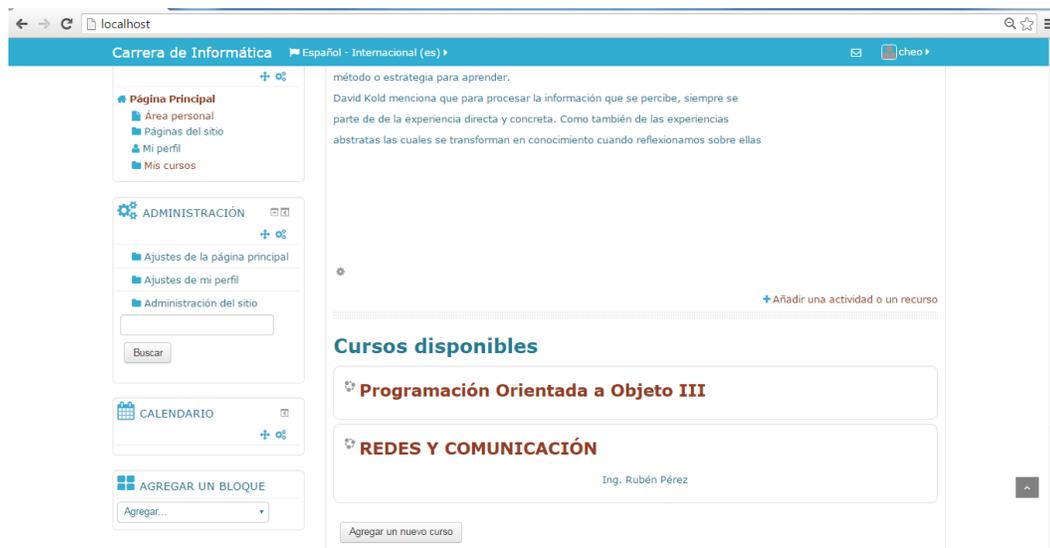
Una vez realizado el cambio por el administrador el docente podrá ingresar nuevamente a la plataforma como creador de curso.

GRÁFICO 34: Docente Creador de Curso



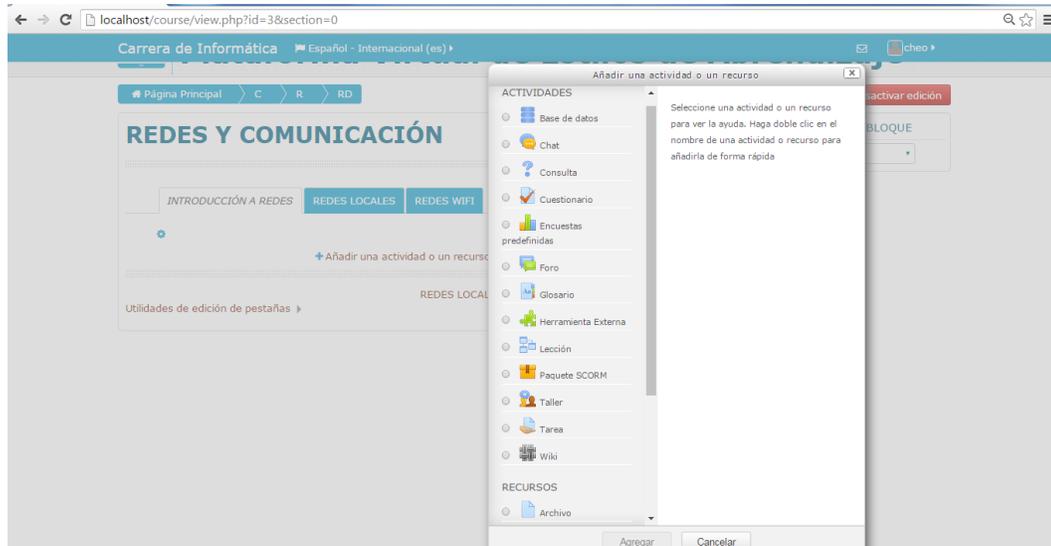
El docente podrá crear su nuevo curso de acuerdo a su asignatura

GRÁFICO 35: Creación de nuevo curso



Una vez creado el curso podrá utilizar las actividades y recurso que la plataforma moodle enfocados a los estilos de aprendizaje del modelo de David Kold

GRÁFICO 36: Recursos de Moodle



4.6.7 Descripción del contexto donde se llevará a cabo

La innovación va dirigida para los docentes universitarios de la carrera Informática de la Facultad de Filosofía, Letra y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil. Contar con una herramienta innovadora que les permita mejorar el rendimiento académico en los estudiantes a través del empleo continuo de nuevos estilos de aprendizaje logrando así un mejor desarrollo de sus competencias cognitivas.

VALIDACIÓN

Título de la propuesta: PLATAFORMA TECNOLÓGICA CON ENFOQUE
A ESTILOS DE APRENDIZAJE

EXPERTO 1.

Nombre y apellidos del Experto: Marisol Bravo Santos

Título y/o Grado Académico: Magister Proyectos Educativos y Sociales

Principal Actividad que realiza: Gestora Académica de la Carrera
Mercadotecnia y Publicidad Universidad de Guayaquil

Código Senecsy: 1013-05609310

1. Análisis sobre la correspondencia entre la formulación del problema, los objetivos, la hipótesis y los resultados obtenidos, con la propuesta presentada.

El análisis que se efectuó en el desarrollo de la formulación del problema guarda una relación con la hipótesis y los objetivos. Las cuales definen que los estilos de aprendizaje deben ser utilizados por los docentes en el aula.

2. Valoración de los aspectos técnicos de la propuesta y su plan de implementación como vía para la resolución del problema planteado en la tesis.

Revisando los aspectos técnicos de la propuesta tiene una adecuada implementación de la plataforma Web y nota la debida utilización del proceso de enseñanza aprendizaje, además se puede observar que ayudaría al docente en el desarrollo de nuevas

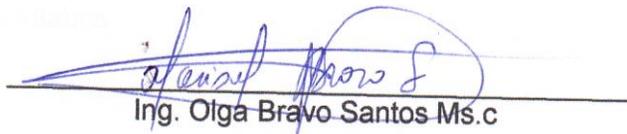
metodologías en la elaboración de los sílabos.

3. Factibilidad en la aplicación.

La aplicación de la plataforma web contribuirá a los estudiantes de la carrera de informática de la Universidad de Guayaquil y de forma indirecta a otros alumnos de diferentes carreras como a los docentes.

4. Criterios sobre los impactos de la propuesta desde el punto de vista económico, social, medioambiental y metodológico.

Conocedores de la evolución tecnológica rápida y por consiguiente en todos los ámbitos la innovación es presente y constante por lo que es pertinente la utilización de software libre generando plataformas educativas estables sin invertir dinero. Se lograra mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje en niveles Avanzados , los mismos que serán de forma virtual disminuyendo el uso de papeles y otros insumos que perjudican el medio ambiente, la aplicación de nuevas estrategias mejorara el desempeño académico en la búsqueda de la calidad educativa.



Ing. Olga Bravo Santos Ms.c

EXPERTO 2.

Nombre y apellidos del Experto: Lethy Aracely Gallegos Muñoz

Título y/o Grado Académico: Magister Educación Superior

Principal Actividad que realiza: Docente Bachillerato Internacional
Unidad Educativa Dolores Sucre

Código Senecsy: 1006-11-731473

1. Análisis sobre la correspondencia entre la formulación del problema, los objetivos, la hipótesis y los resultados obtenidos, con la propuesta presentada.

Desde el punto de vista profesional puedo decir que existe una correspondencia muy bien definida entre la formulación del problema, los objetivos y la hipótesis.

La propuesta de una plataforma tecnológica permitirá mejorar los mecanismos en la enseñanza universitaria cumpliendo con los estándares de calidad educativa y el desarrollo profesional de los docentes.

2. Valoración de los aspectos técnicos de la propuesta y su plan de implementación como vía para la resolución del problema planteado en la tesis.

Los aspectos técnicos de la propuesta están acorde a las normas que implantó el gobierno nacional acerca de la utilización de software libre en las instituciones educativas ayudando en la lucha contra la piratería. La implementación de la Plataforma en sitio Web de la Carrera de Informática mejoraría el desempeño académico.

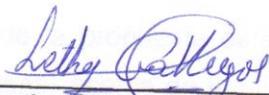
3. Factibilidad en la aplicación.

La aplicación de una plataforma web contribuirá a mejorar el proceso de enseñanza . Aprendizaje en la carrera. Permitiendo estrategias activas, oportunas y eficaces que favorezca la labor de los docentes dentro de aula en beneficio del los estudiantes.

La plataforma puede tomarse como modelo para otras carreras, a los docentes los mantendrá actualizado en el manejo de las Tics y a los estudiantes a replicar este tipo de enseñanza – aprendizaje unas vez que hayan culminado su preparación académica.

4. Criterios sobre los impactos de la propuesta desde el punto de vista económico, social, medioambiental y metodológico.

Conocedores de la evolución tecnológica rápida y por consiguiente en todos los ámbitos la innovación es presente y constante por lo que es pertinente la utilización de software libre generando plataformas educativas estables sin invertir dinero. Se lograra mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje en niveles Avanzados , los mismos que serán de forma virtual disminuyendo el uso de papeles y otros insumos que perjudican el medio ambiente, la aplicación de nuevas estrategias mejorara el desempeño académico en la búsqueda de la calidad educativa.



Lcda. Lethy Gallegos Muñoz Ms.c

EXPERTO 3.

Nombre y apellidos del Experto: Laura Herrera Herrera

Título y/o Grado Académico: Magister en Educación Superior

Principal Actividad que realiza: Jefa de Talento Humano/Docente en Informática Unidad Educativa Dolores Sucre

Código Senecsyt: 1006-07-656522

1. Análisis sobre la correspondencia entre la formulación del problema, los objetivos, la hipótesis y los resultados obtenidos, con la propuesta presentada.

La formulación del problema, la hipótesis, los objetivos y los resultados poseen adecuada correspondencia con la propuesta presentada, ya que esto ayudaría a mejorar en proceso de enseñanza aprendizaje tanto para docentes como para los estudiantes.

2. Valoración de los aspectos técnicos de la propuesta y su plan de implementación como vía para la resolución del problema planteado en la tesis.

El uso de Plataformas tecnológicas gratuitas en la actualidad presenta una gran ventaja en la educación en todos sus niveles, permite el empleo de nuevas metodologías de enseñanza y se muestre como una herramienta eficaz para establecer un nexo entre docente y estudiante. Mediante la interacción ya no solo presencial sino también virtual generando así un aprendizaje significativo.

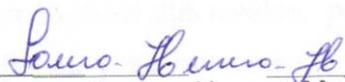
3. Factibilidad en la aplicación.

La factibilidad de la plataforma constituye un aporte significativo para los docentes de la Carrera de Informática cual permitirá desarrollar nuevas estrategias de enseñanza – aprendizaje a través de cursos virtuales en la plataforma sistematizando así las actividades académicos que actualmente se realizan de forma tradicional.

4. Criterios sobre los impactos de la propuesta desde el punto de vista económico, social, medioambiental y metodológico.

Teniendo en cuenta los diferentes impactos: en lo económico representa un gran beneficio a la institución por no presenta ningún costo ya que es gratuita, en lo social se beneficia toda en la comunidad universitaria. En lo medio ambiental al no usar papel protege el ambiente, finalmente en la metodología permite diseñar nuevas estrategias innovadoras de aprendizaje.

MSc. Laura Herrera H.
JEFA DE TALENTO HUMANO
COL. FISCAL DOLORES SUCRE



Lcda. Laura Herrera Herrera Ms.c

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Luego de haberse aplicado los respectivos análisis a los resultados obtenidos de las encuestas y entrevista a estudiantes, docentes y directivos, se concluye que:

La mayor parte de las clases que reciben los estudiantes aun conservan una metodología tradicionalista, la falta de interés y motivación ha ocasionado que su desempeño académico no sea el más óptimo con unos promedios que van entre 7 y 8.

Los docentes universitarios no están acostumbrados al empleo continuo de estrategias de aprendizaje a través de herramientas de entorno visuales, las mismas que aportaría mucho en el desenvolvimiento del desempeño del estudiantado universitario. Las cuales se las puede descargar de forma gratuita.

La utilización de una plataforma Moodle de estilos de aprendizaje en la Carrera de Informática se consideraría como un componente muy necesario para el proceso de aprendizaje. Además el docente universitario contara con una herramienta innovadora en el perfeccionamiento de su clase.

5.2. Recomendaciones

Se recomienda que:

Los directivos de la institución brinden talleres o cursos de capacitación a los docentes universitarios sobre los Estilos/Estrategias de Aprendizaje a través de herramientas virtuales en los procesos de aprendizaje, logrando así un mejor ambiente áulico mediante el uso de las tecnologías.

Los directores de la Carrera en Informática realicen periódicamente observaciones áulicas con la finalidad de que los docentes empleen estrategias de aprendizaje utilizando entorno visuales en el aula y verificar que se cumpla con lo programado en los sílabos.

Enlazar la plataforma Moodle de Estilos de Aprendizaje al dominio de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencia de la Educación Carrera de Informática de la Universidad de Guayaquil.

BIBLIOGRAFÍA

- Loret de Mola Garay, J. E. L. (2011). Estilos y estrategias de aprendizaje en el rendimiento académico de los estudiantes de la universidad peruana “Los Andes” de Huancayo–Perú. *Journal of Learning Styles*, 4(8).
<http://learningstyles.uvu.edu/index.php/jls/article/view/69>
- Pérez, F. Q., & Gil, D. J. G. (2011). Incidencia de los estilos de aprendizaje en el rendimiento académico de la física y química de secundaria. *Journal of Learning Styles*, 4(8).
<http://learningstyles.uvu.edu/index.php/jls/article/view/71>
- Blumen, S., Rivero, C., & Guerrero, D. (2011). Universitarios en educación a distancia: estilos de aprendizaje y rendimiento académico. *Revista de Psicología (PUCP)*, 29(2), 225-243.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=337829520002>
- Cabrera, E. F. M., Carreño, m. J. S., & Muñoz, E. C. (2011). Estudio transversal de los estilos de aprendizaje y rendimiento académico en alumnos de 1er. Año de la carrera de medicina veterinaria. *Journal of learning styles*, 4(7).
<http://learningstyles.uvu.edu/index.php/jls/article/view/55>

- Pupo, E. A. (2012). Los estilos de enseñanza, una necesidad para la atención de los estilos de aprendizaje en la educación universitaria. *Journal of Learning Styles*, 5(10).
<http://learningstyles.uvu.edu/index.php/jls/article/view/110>
- Maris Vázquez, S., Noriega Biggio, M., & Maris García, S. (2013). Relaciones entre rendimiento académico, competencia espacial, estilos de aprendizaje y deserción. *Revista electrónica de investigación educativa*, 15(1), 29-44.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15528262003>
- López, J. M. B., & Velásquez, F. R. (2013). Los estilos de aprendizaje y el locus de control en estudiantes que inician estudios superiores y su vinculación con el rendimiento académico. *Investigación y Postgrado*, 23(3), 199-215
- Escanero-Marcén, J. F., Soria, M. S., Escanero-Ereza, M. E., & Guerra-Sánchez, M. (2013). Influencia de los estilos de aprendizaje y la metacognición en el rendimiento académico de los estudiantes de fisiología. *FEM: Revista de la Fundación Educación Médica*, 16(1), 23-29.
http://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S2014-98322013000100005&script=sci_arttext

- Isaza Valencia, L. (2014). Estilos de Aprendizaje: una apuesta por el desempeño académico de los estudiantes en la Educación Superior.
<http://repositorio.uac.edu.co/handle/11619/1463>
- Carrera, I. D. C., Nieto, M. G., López, F. J. B., & Manzanares, M. T. L. (2014). Influencia del nivel educativo de los padres en el rendimiento académico, las estrategias de aprendizaje y los estilos de aprendizaje desde la perspectiva de género. *Journal of Learning Styles*, 7(13).
<http://learningstyles.uvu.edu/index.php/jls/article/view/25>
- Aiello, r. c., García, m. r., & Jaramillo, m. (2014). determinación de los estilos de aprendizaje de estudiantes de 1er curso de ing. industrial y electrónica de la universidad técnica del norte. Ibarra. ecuador. *journal of learning styles*, 7(14).
<http://learningstyles.uvu.edu/index.php/jls/article/view/127>
- García, a. j., Rodríguez, a. l., & Herrera, c. t. (2015). estilos de aprendizaje y rendimiento académico en alumnos de segundo grado de secundaria. *journal of learning styles*, 8(15).
<http://learningstyles.uvu.edu/index.php/jls/article/view/230>

- Garrido, C. C., Olazabalaga, I. M., & Ruiz, U. G. (2015). Percepción de los participantes sobre el aprendizaje en un MOOC/Students' perceptions of a university MOOC. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 18(2), 197.
<http://search.proquest.com/openview/e18e2986cb5c6b80bea1d269ae33b3a1/1?pq-origsite=gscholar>
- Morales, r., Nieves, j., Contreras, o., & Víquez, j. (2015). Innovación para la enseñanza de la odontología a través de entornos virtuales de aprendizaje.
<http://repositorial.cuaed.unam.mx:8080/jspui/handle/123456789/3699>
- González Clavero, M. V. (2016). Estilos de aprendizaje: su influencia para aprender a aprender.
<http://repository.udca.edu.co:8080/jspui/handle/11158/403>
- Educativos, o. Manual de Estilos de aprendizaje.
http://biblioteca.ucv.cl/site/colecciones/manuales_u/Manual_Estilos_de_Aprendizaje_2004.pdf

ANEXOS

ENCUESTAS PARA ESTUDIANTES

Nombres y Apellidos: _____

Curso: _____ Paralelo: _____

Fecha: _____

Buenos días/tardes. Esta encuesta ha sido diseñada para identificar su estilo preferido de aprendizaje. Usted ha sido elegido(a) y nos gustaría que respondiera a las siguientes preguntas, esto es absolutamente confidencial. No hay respuestas correctas o erróneas. Será útil en la medida que sea sincero/a en sus respuestas.

Muchas gracias por su colaboración.

1.- ¿Se realizan actividades de grupo para la construcción de conocimiento, lluvias de ideas, mesas redondas, entre otras, en el aula?

- Frecuentemente
- A veces
- Casi nunca
- Nunca
- No sabe

2.- ¿Se desarrollan estrategias activas por parte del profesor para la solución de problemas planteados en el aula?

- Frecuentemente
- A veces
- Casi nunca

- Nunca
- No sabe

3.- ¿El docente propicia la participación y el análisis desde diferentes perspectivas en el aula?

- Frecuentemente
- A veces
- Casi nunca
- Nunca
- No sabe

4.- ¿Le gusta desarrollar proyectos innovadores a corto plazo?

- Frecuentemente
- A veces
- Casi nunca
- Nunca
- No sabe

5.- ¿Cuándo se posee la información, trato de interpretarla antes de emitir alguna conclusión?

- Frecuentemente
- A veces
- Casi nunca
- Nunca
- No sabe

6.- ¿Se combina la aplicación de la práctica con la teoría?

- Frecuentemente
- A veces
- Casi nunca
- Nunca
- No sabe

7.- ¿Se establece una relación y comparación entre lo aprendido en el aula y la realidad?

- Frecuentemente
- A veces
- Casi nunca
- Nunca
- No sabe

8.- ¿El contenido de las asignaturas se adapta a mis necesidades?

- Frecuentemente
- A veces
- Casi nunca
- Nunca
- No sabe

9.- ¿Se brinda servicios institucionales de apoyo a los estudiantes?

- Frecuentemente
- A veces



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
INSTITUTO DE POST-GRADO, INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN
CONTINUA



MAESTRÍA EN: EDUCACIÓN INFORMÁTICA

MATRIZ DE SUGERENCIA PARA LOS EXPERTOS

Sírvase recibir la matriz en la que usted puede sugerir cambios mediante un criterio técnico cualitativo acerca de la forma y contenido de cada una de las preguntas dirigidas a los docentes si éstas lo ameritan

Nota: Emita un criterio de corrección por pregunta si su estado lo amerita.

PREGUNTAS	SUGERENCIAS
1	Sin sugerencia
2	Sin sugerencia
3	Sin sugerencia
4	Sin sugerencia
5	Sin sugerencia
6	Sin sugerencia
7	Sin sugerencia
8	Sin sugerencia
9	Sin sugerencia
10	Sin sugerencia
11	Sin sugerencia
12	Sin sugerencia

Nota: este documento sirve sólo de referencia adáptalo al número de preguntas de su investigación



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFORMÁTICA

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR EXPERTO

Encuesta dirigida a : Estudiantes de la Carrera de Informática de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil.

Tema del trabajo: Influencia de los Estilos de Aprendizaje con entornos visuales en el Desempeño Académico..

Información Específica: Lea detenidamente cada uno de los ítems y coloque visto en la alternativa correcta.

Preguntas	Congruencia		Claridad		Tendenciosidad		Observación
	Si	No	Si	No	Si	No	
1	X		X			X	
2	X		X			X	
3	X		X			X	
4	X		X			X	
5	X		X			X	
6	X		X			X	
7	X		X			X	
8	X		X			X	
9	X		X			X	
10	X		X			X	
11	X		X			X	
12	X		X			X	
Evaluado Por:	Apellidos y Nombres: Herrera Herrera Laura Cédula de Identidad: 0909017790 Fecha: Mayo - 2016 Profesión: Magister en Educación Superior Cargo: Jefa de Talento Humano/Docente en Informática Unidad Educativa Dolores Sucre Dirección y Teléfono: Guayaquil -0994761220						 Firma:
Criterio de Evaluación	a) Congruencia-Claridad-No tendenciosidad=100% Positivo						
	b) No Congruencia-No Claridad-Tendenciosidad=100% Negativo						
	c) Variación de opinión – Divergencia= Menos del 100% Revisar						

Nota: este documento sirve de referencia adáptelo al número de preguntas de su investigación



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
INSTITUTO DE POST-GRADO, INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN
CONTINUA



MAESTRÍA EN: EDUCACIÓN INFORMÁTICA

MATRIZ DE SUGERENCIA PARA LOS EXPERTOS

Sírvase recibir la matriz en la que usted puede sugerir cambios mediante un criterio técnico cualitativo acerca de la forma y contenido de cada una de las preguntas dirigidas a los docentes si éstas lo ameritan

Nota: Emita un criterio de corrección por pregunta si su estado lo amerita.

PREGUNTAS	SUGERENCIAS
1	Sin sugerencia
2	Sin sugerencia
3	Sin sugerencia
4	Sin sugerencia
5	Sin sugerencia
6	Sin sugerencia
7	Sin sugerencia
8	Sin sugerencia
9	Sin sugerencia
10	Sin sugerencia
11	Sin sugerencia
12	Sin sugerencia

Nota: este documento sirve sólo de referencia adáptalo al número de preguntas de su investigación



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFORMÁTICA

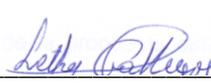
INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR EXPERTO

Encuesta dirigida a : Estudiantes de la Carrera de Informática de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil.

Tema del trabajo: Influencia de los Estilos de Aprendizaje con entornos visuales en el Desempeño Académico..

Información Específica: Lea detenidamente cada uno de los ítems y coloque visto en la alternativa correcta.

Preguntas	Congruencia		Claridad		Tendenciosidad		Observación
	Si	No	Si	No	Si	No	
1	X		X			X	
2	X		X			X	
3	X		X			X	
4	X		X			X	
5	X		X			X	
6	X		X			X	
7	X		X			X	
8	X		X			X	
9	X		X			X	
10	X		X			X	
11	X		X			X	
12	X		X			X	

Evaluado Por:	Apellidos y Nombres: Gallegos Muñoz Lethy Cédula de Identidad: 130532060-6 Fecha: Mayo - 2016 Profesión: Magister en Educación Superior Cargo: Docente Bachillerato Internacional Unidad Educativa Dolores Sucre Dirección y Teléfono: Guayaquil -0994587131	 Firma:
---------------	---	---

Criterio de Evaluación	a) Congruencia-Claridad-No tendenciosidad=100% Positivo <hr/>
	b) No Congruencia-No Claridad-Tendenciosidad=100% Negativo <hr/>
	c) Variación de opinión – Divergencia= Menos del 100% Revisar <hr/>

Nota: este documento sirve de referencia adáptelo al número de preguntas de su investigación



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
INSTITUTO DE POST-GRADO, INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN
CONTINUA



MAESTRÍA EN: EDUCACIÓN INFORMÁTICA

MATRIZ DE SUGERENCIA PARA LOS EXPERTOS

Sírvase recibir la matriz en la que usted puede sugerir cambios mediante un criterio técnico cualitativo acerca de la forma y contenido de cada una de las preguntas dirigidas a los docentes si éstas lo ameritan

Nota: Emita un criterio de corrección por pregunta si su estado lo amerita.

PREGUNTAS	SUGERENCIAS
1	Sin sugerencia
2	Sin sugerencia
3	Sin sugerencia
4	Sin sugerencia
5	Sin sugerencia
6	Sin sugerencia
7	Sin sugerencia
8	Sin sugerencia
9	Sin sugerencia
10	Sin sugerencia
11	Sin sugerencia
12	Sin sugerencia

Nota: este documento sirve sólo de referencia adáptalo al número de preguntas de su investigación



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFORMÁTICA

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR EXPERTO

Encuesta dirigida a : Estudiantes de la Carrera de Informática de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil.

Tema del trabajo: Influencia de los Estilos de Aprendizaje con entornos visuales en el Desempeño Académico..

Información Específica: Lea detenidamente cada uno de los ítems y coloque visto en la alternativa correcta.

Preguntas	Congruencia		Claridad		Tendenciosidad		Observación
	Si	No	Si	No	Si	No	
1	X		X			X	
2	X		X			X	
3	X		X			X	
4	X		X			X	
5	X		X			X	
6	X		X			X	
7	X		X			X	
8	X		X			X	
9	X		X			X	
10	X		X			X	
11	X		X			X	
12	X		X			X	
Evaluado Por:	Apellidos y Nombres: Ávila Dueñas Jaime Cédula de Identidad: 0912324423 Fecha: Mayo - 2016 Profesión: Magister en Educación Superior Cargo: Docente en Informática Unidad Educativa Dolores Sucre Dirección y Teléfono: Guayaquil -0994813620						 Firma:
Criterio de Evaluación	a) Congruencia-Claridad-No tendenciosidad=100% Positivo						
	b) No Congruencia-No Claridad-Tendenciosidad=100% Negativo						
	c) Variación de opinión – Divergencia= Menos del 100% Revisar						

Nota: este documento sirve de referencia adáptelo al número de preguntas de su investigación

ENTREVISTA A AUTORIADES Y DOCENTE

Nombres y Apellidos: _____

Nivel Académico: _____ Años de Exp. En docencia: _____

Fecha: _____

Buenos días/tardes. Esta entrevista tiene la finalidad de averiguar cuál es su estilo personal de enseñar. Usted ha sido elegido(a) y nos gustaría que respondiera a las siguientes preguntas, esto es absolutamente confidencial. No hay respuestas correctas o erróneas.

Muchas gracias por su colaboración.

1.- ¿Qué tipo actividades desarrolla el docente en grupo para la construcción de conocimiento en el aula?

2.- ¿Orienta Usted a los profesores estrategias activas para la solución de problemas planteados en el aula?

3.- ¿De qué manera se propicia la participación y el análisis desde diferentes perspectivas en el aula?

4.- ¿Los docentes plantean proyectos innovadores en el aula de clase a corto plazo? ¿Cuáles?

5.- ¿Los docentes combinan la teoría con la práctica en sus clases?
¿Por qué?

6- ¿Los docentes establecen una relación entre lo aprendido en el aula y la realidad? ¿Por qué?

8.- ¿Cómo debe ser la convivencia de los docentes con los estudiantes?

9.- ¿Cómo los docentes motivan a los estudiantes para que emitan principios, teorías o modelos sobre la base de lo aprendido?

10.-¿ De qué manera se prepara a los estudiante antes de rendir alguna prueba ?

Encuesta a los estudiantes de Carrera de Informática



Entrevista a Docentes



Entrevista a Autoridades





REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS

TÍTULO: INFLUENCIA DE LOS ESTILOS DE APRENDIZAJE CON ENTORNOS VISUALES EN EL DESEMPEÑO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE INFORMÁTICA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL. DISEÑO DE UNA PLATAFORMA TECNOLÓGICA CON ENFOQUE A ESTILOS DE APRENDIZAJE.

AUTOR/ES: Lcdo. Guevara Granizo Ernesto Danilo	REVISORES: Dr. Castaño Oliva Rafael Phd.
INSTITUCIÓN: Universidad de Guayaquil	FACULTAD: FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA: PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFORMATICA

FECHA DE PUBLICACIÓN: Miércoles 3 de Agosto 2016	Nº DE PÁGINAS: 117
---	---------------------------

ÁREAS TEMÁTICAS: INFLUENCIA DE LOS ESTILOS DE APRENDIZAJE CON ENTORNOS VISUALES EN EL DESEMPEÑO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES

PALABRAS CLAVE: Estilo de Aprendizaje, Desempeño Académico, Plataforma Tecnológica

RESUMEN: El presente trabajo investigativo se basa en la influencia de los estilos de aprendizaje en el desempeño académico de los estudiantes de la carrera de informática de la Universidad Estatal en Guayaquil durante el año 2015, para lo cual se realizó una investigación de campo donde se involucró autoridades, personal docente y estudiantes, los instrumentos que se utilizaron fueron la entrevistas y encuestas, las mismas que fueron tabuladas, cuyos resultados se sometieron a un análisis para la comprobación de objetivos y aceptación de la hipótesis planteada. Los resultados obtenidos revelaron falencias en los docentes universitarios al no aplicar continuamente estilos de aprendizajes en el aula de clases, lo que ha provocado desmotivación y poco interés en los estudiantes universitarios cuyos calificaciones académicos oscilan entre 8 y 7. Esto refleja la necesidad inmediata de aplicar mejoras a través del diseño de una plataforma tecnológica permitiendo al docente observar, consultar y aplicar diversas estrategias de aprendizaje lo que permitirá mejorar notas, comprensión y análisis de los diferentes temas tratados y participación activa por parte de los estudiantes.

Nº DE REGISTRO (en base de datos):	Nº DE CLASIFICACIÓN:
---	-----------------------------

DIRECCIÓN URL (tesis en la web):

ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: 0984746413 Lcdo. Guevara Granizo Ernesto Guevara	E-mail: lcdo.eguevara74@gmail.com
CONTACTO EN LA INSTITUCION:	Nombre:	
	Teléfono:	

