



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD**

**TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO**

**TENDENCIAS EDUCATIVAS MODERNAS  
PARA ENTORNOS VIRTUALES.  
GUÍA INTERACTIVA.**

**AUTORA:**

**SASKYA ANABELLE FRANCO FARÍAS**

**TUTOR:**

**MSC. GUSTAVO ALFREDO JARA RUIZ AB.**

**GUAYAQUIL, SEPTIEMBRE DEL 2021**



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA MARCADOTECNIA Y PUBLICIDAD**

---

**DIRECTIVOS**

---

Lcdo. José Dionel Albán Sánchez, MSc.

**DECANO**

---

Dr. Pedro Rizzo Bajaña, MSc.

**VICE-DECANO**

---

Ing. Olga Bravo Santos, MSc.

**DIRECTORA DE CARRERA**

---

Ab. Sebastián Cadena Alvarado

**SECRETARIO**



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA C.C. DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD**

---

Guayaquil, 17 de septiembre del 2021

**CERTIFICACIÓN DEL TUTOR**

Yo, **MGS. Gustavo Alfredo Jara Ruiz**, tutor(a) del trabajo de titulación **Tendencias educativas modernas para entornos virtuales. Guía Interactiva** certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por **Saskya Anabelle Franco Farías**, con C.C. No. **0927643361**, con mi respectiva asesoría como requerimiento parcial para la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación mención **Mercadotecnia y Publicidad**, en la Facultad de Filosofía, letras y Ciencias de la Educación, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.

A handwritten signature in black ink, consisting of a series of loops and flourishes, positioned above a horizontal line.

**MGS. Gustavo Alfredo Jara Ruiz**  
**DOCENTE TUTOR**  
**C.C. No. 0908832645**



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA C.C. DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD**

Guayaquil, 17 de septiembre del 2021

**CERTIFICACIÓN DEL TUTOR**

Yo, **MGS. Gustavo Alfredo Jara Ruiz**, tutor(a) del trabajo de titulación **Tendencias educativas modernas para entornos virtuales. Guía Interactiva** certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por **Saskya Anabelle Franco Farías**, con C.C. No. **0927643361**, con mi respectiva asesoría como requerimiento parcial para la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación mención **Mercadotecnia y Publicidad**, en la Facultad de Filosofía, letras y Ciencias de la Educación, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.

A handwritten signature in black ink, which appears to be "Gustavo Jara Ruiz", written over a horizontal line.

**MGS. Gustavo Alfredo Jara Ruiz**  
**DOCENTE TUTOR**  
**C.C. No. 0908832645**



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA: MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD**

---

**LICENCIA GRATUITA INTRANSFERIBLE Y NO EXCLUSIVA PARA EL USO  
NO COMERCIAL DE LA OBRA CON FINES ACADÉMICOS**

Yo **Saskya Anabelle Franco Farías** con C.C. No.**0927643361**, Certifico que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es **Tendencias educativas modernas para entornos virtuales. Guía Interactiva**, son de nuestra absoluta propiedad, responsabilidad y según el Art. 114 del **CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN\***, autorizamos el uso de una licencia gratuita intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la presente obra con fines académicos, en favor de la Universidad de Guayaquil, para que haga uso del mismo, como fuera pertinente.

A handwritten signature in blue ink, which appears to read "Saskya Franco", written over a horizontal line.

**Firma del estudiante  
Saskya Anabelle Franco Farías  
C.I.:0927643361**

**DERECHOS DE AUTOR**

\*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

## DEDICATORIA

Dedico con todo mi corazón mi tesis a toda mi familia, mis abuelitos a mis padres ustedes han sido siempre el motor su bendición a lo largo de mi vida que me protege en los días y noches difíciles durante las horas de estudio y de trabajo. Siempre han sido mis mejores guías de vida por cada corrección cada palabra de aliento y consejo que me llenan de fuerzas y sabiduría para seguir adelante con una meta conquistada y orgullosa de tenerlos a mi lado.

Dedico también a ti amor tu ayuda a sido fundamental, has estado conmigo incluso en los momentos más turbulentos. Este proyecto no fue fácil, pero estuviste motivándome y ayudándome hasta donde tus alcances lo permitían.

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero agradecer a Dios por darme vida para seguir y realizar más sueños a los maestros y a todas las personas que me han apoyado con una palabra de aliento por su paciencia, dedicación, motivación y aliento.

Ha sido un privilegio poder contar con su guía y ayuda.

## ÍNDICE

PORTADA.....	i
DIRECTIVOS .....	ii
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR .....	iii
Carta de revisión final .....	iv
DERECHOS DE AUTOR.....	v
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO .....	vii
<b>ÍNDICE DE TABLAS .....</b>	<b>xi</b>
<b>ÍNDICE DE GRÁFICOS .....</b>	<b>xii</b>
<b>ÍNDICE DE IMÁGENES .....</b>	<b>xiii</b>
<b>ÍNDICE DE ANEXOS .....</b>	<b>xiv</b>
<b>RESUMEN .....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xvi</b>
<b>Introducción .....</b>	<b>17</b>
<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>19</b>
<b>EL PROBLEMA.....</b>	<b>19</b>
<b>1.1. Planteamiento del Problema .....</b>	<b>19</b>
<b>1.2. Formulación del problema .....</b>	<b>22</b>
<b>1.3. Sistematización.....</b>	<b>22</b>
<b>1.4. Objetivos de la investigación.....</b>	<b>22</b>
<b>Objetivo general.....</b>	<b>22</b>
<b>Objetivos específicos.....</b>	<b>22</b>
<b>1.5. Justificación e Importancia .....</b>	<b>23</b>
<b>1.6. . Delimitación del problema .....</b>	<b>24</b>
<b>1.7. . Premisas de la investigación .....</b>	<b>25</b>
<b>1.8. Operalización de las variables.....</b>	<b>26</b>
<b>CAPÍTULO II.....</b>	<b>27</b>
<b>MARCO TEORICO .....</b>	<b>27</b>
<b>2.1. Antecedentes de la investigación .....</b>	<b>27</b>
<b>2.2. Marco teórico .....</b>	<b>29</b>
<b>Aspectos de las tendencias educativas modernas .....</b>	<b>29</b>

<b>Responsabilidad digital</b> .....	30
<b>Aulas colaborativas</b> .....	31
<b>Ventajas del aula colaborativa</b> .....	32
<b>Desventajas del aula colaborativa</b> .....	32
<b>Pedagogía innovadora</b> .....	32
<b>Pensamiento computacional</b> .....	33
<b>Las claves del pensamiento computacional</b> .....	33
<b>Elementos de las tendencias educativas modernas</b> .....	34
<b>Gamificación de la educación</b> .....	35
<b>Objetivos de la gamificación de la educación</b> .....	35
<b>Técnicas de aprendizaje de la gamificación educativa</b> .....	36
<b>Aprendizaje en la nube</b> .....	37
<b>Aprendizaje Híbrido</b> .....	39
<b>Importancia del aprendizaje híbrido</b> .....	40
<b>Ventajas y desventajas del aprendizaje híbrido</b> .....	40
<b>Nuevas tendencias educativas modernas</b> .....	41
<b>E-Learning</b> .....	41
<b>M-Learning</b> .....	42
<b>B-Learning</b> .....	43
<b>U-Learning</b> .....	44
<b>Características de los entornos virtuales</b> .....	45
<b>Interactividad</b> .....	45
<b>Interacción</b> .....	46
<b>Comunicación virtual</b> .....	47
<b>Elementos de los entornos virtuales</b> .....	47
<b>Didáctica</b> .....	47
<b>Conectividad</b> .....	48
<b>Aspectos de los entornos virtuales</b> .....	48
<b>Plataformas virtuales</b> .....	49
<b>Construcción de conocimientos</b> .....	50
<b>Componentes de los entornos virtuales</b> .....	50
<b>Estudiante</b> .....	50

<b>El rol del docente en la era digital .....</b>	<b>51</b>
<b>2.3. Marco contextual .....</b>	<b>52</b>
<b>2.4. Marco legal .....</b>	<b>54</b>
<b>CAPÍTULO III.....</b>	<b>59</b>
<b>METODOLOGIA DE INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>59</b>
<b>3.1. Diseño de la investigación .....</b>	<b>59</b>
<b>3.2. Modalidad de la investigación .....</b>	<b>59</b>
<b>Investigación Cualitativa .....</b>	<b>59</b>
<b>Investigación Cuantitativa .....</b>	<b>59</b>
<b>3.3. Tipos de investigación.....</b>	<b>60</b>
<b>Según finalidad .....</b>	<b>60</b>
<b>Investigación Bibliográfica.....</b>	<b>60</b>
<b>Según su objetivo gnoseológico .....</b>	<b>61</b>
<b>Investigación Explicativa.....</b>	<b>61</b>
<b>Investigación Descriptiva .....</b>	<b>61</b>
<b>3.4. Métodos de investigación .....</b>	<b>61</b>
<b>Teórico: .....</b>	<b>61</b>
<b>Investigación Deductiva .....</b>	<b>61</b>
<b>Investigación inductiva.....</b>	<b>62</b>
<b>3.5. Técnicas de investigación.....</b>	<b>62</b>
<b>Entrevista.....</b>	<b>62</b>
<b>Encuesta .....</b>	<b>63</b>
<b>3.6. Instrumento de investigación .....</b>	<b>63</b>
<b>Cuestionario .....</b>	<b>63</b>
<b>Escala de Likert .....</b>	<b>63</b>
<b>3.7. Población y muestra .....</b>	<b>64</b>
<b>Población .....</b>	<b>64</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Operalización de las variables.....	12
Tabla 2 Población carrera de mercadotecnia y publicidad de la unidad de titulación .....	62
<b>Tabla 3</b> Muestra carrera de mercadotecnia y publicidad de la unidad de titulación .....	63
<b>Tabla 4</b> Elementos de una investigación científica .....	64
<b>Tabla 5</b> Aspectos de la producción científica .....	65
<b>Tabla 6</b> Indicadores de la producción científica .....	66
<b>Tabla 7</b> Elementos del proceso de producción científica.....	67
<b>Tabla 8</b> Método científico a utilizar .....	68
<b>Tabla 9</b> Fuentes de información .....	69
<b>Tabla 10</b> Categorización de las fuentes de información .....	70
<b>Tabla 11</b> Plataformas de investigación científica .....	71
<b>Tabla 12</b> El catalogo interactivo ayuda al desempeño profesional .....	72
<b>Tabla 13</b> El catalogo interactivo sirve como soporte académico.....	73

**ÍNDICE DE GRÁFICOS**

<b>Gráfico 1</b> Elementos de una investigación científica .....	64
<b>Gráfico 2</b> Aspectos de la producción científica.....	65
<b>Gráfico 3</b> Aspectos de la producción científica.....	66
<b>Gráfico 4</b> Elementos del proceso de producción científica .....	67
<b>Gráfico 5</b> Método científico a utilizar .....	68
<b>Gráfico 6</b> Fuentes de información .....	69
<b>Gráfico 7</b> Categorización de las fuentes de información.....	70
<b>Gráfico 7</b> Plataformas de investigación científica .....	71
<b>Gráfico 9</b> El catalogo interactivo ayuda al desempeño profesional .....	72
<b>Gráfico 10</b> El catalogo interactivo sirve como soporte académico .....	73

**ÍNDICE DE IMÁGENES**

Imagen 1 Aspectos de las tendencias educativas modernas .....	29
Imagen 2 Derechos cibernéticos.....	31
Imagen 3 Elementos de las tendencias educativas modernas .....	34
Imagen 4 Técnicas de la gamificación de la educación .....	37
Imagen 5 Beneficios del e-learning.....	42

## ÍNDICE DE ANEXOS

Anexos.....	100
Anexo I Formato De Evaluación De La Propuesta.....	101
Anexo II Acuerdo Del Plan De Tutoría De Trabajo De Titulación.....	102
Anexo IV.Informe De Avance De La Gestión Tutorial.....	104
Anexo IV.Informe De Avance De La Gestión Tutorial.....	105
Anexo V Rúbrica De Informe Docente Revisor.....	106
Anexo VI Certificado Del Docente Tutor – Trabajo de Investigación.....	108
Anexo VII Certificado Porcentaje De Similitud.....	109
Anexo VIII Rúbrica De Informe Docente Revisor.....	110
Anexo IX Rúbrica De Evaluación Docente Revisor.....	111
Anexo XI Ficha de Registro de Trabajo de Titulación.....	112
Anexo XI Ficha de Registro de Trabajo de Titulación.....	113
Anexo XII Licencia Gratuitud.....	114
Anexo XIII Resumen Del Trabajo De Titulación (Español).....	115
Anexo XIV. Resumen Del Trabajo De Titulación(Inglés).....	116



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD  
TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO  
TENDENCIAS EDUCATIVAS MODERNAS PARA ENTORNOS  
VIRTUALES. GUÍA INTERACTIVA.  
AUTORA: SASKYA ANABELLE FRANCO FARÍAS  
TUTOR: MSC. GUSTAVO ALFREDO JARA RUIZ AB.  
GUAYAQUIL, SEPTIEMBRE DEL 2021**

**RESUMEN**

La siguiente investigación se realizó con base en los constantes aportes de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) especialmente en el ámbito educativo, lo que ha permitido una mayor cantidad de recursos o herramientas dentro de una modalidad bimodal. Por esta razón, esta investigación pretende responder a la siguiente pregunta: ¿De qué manera incide las tendencias educativas modernas para entornos virtuales? Tomando un caso de estudio, en el primer contexto se estudió sobre diferentes teorías y modelos pedagógicos en entornos mediante la conectividad; el segundo contexto, consistió en el análisis de la utilización de entornos virtuales como estrategia metodológica para un apoyo a situaciones de vulnerabilidad; y el tercer contexto, la propuesta sobre la implementación de entornos virtuales que favorezcan el proceso de enseñanza y aprendizaje según las tendencias educativas modernas. Utilicé el método inductivo, investigación bibliográfica y de campo a un nivel exploratorio y descriptivo. Para determinar los aspectos positivos que un aprendizaje por conectividad en el que la interactividad, disponibilidad y accesibilidad permitan dar un aporte al proceso enseñanza aprendizaje. Para la obtención de la información cuantitativa se utilizó una encuesta de variables sociodemográficas, a través de la escala de Linkert en donde se evidencio la percepción de los estudiantes de una muestra de 39 estudiantes.

**Palabras Claves:** Tendencia, conectividad, entornos virtuales



**GUAYAQUIL UNIVERSITY  
FACULTY OF PHILOSOPHY, LETTERS AND EDUCATIONAL  
SCIENCES  
CAREER MARKETING AND ADVERTISING  
TITLE OF THE RESEARCH PAPER SUBMITTED  
TENDENCIAS EDUCATIVAS MODERNAS PARA ENTORNOS  
VIRTUALES. GUÍA INTERACTIVA  
Author: SASKYA ANABELLE FRANCO FARÍAS  
Tutor: MSC. GUSTAVO ALFREDO JARA RUIZ AB.  
Guayaquil, Septiembre 2021**

**ABSTRACT**

The following research was carried out based on the constant contributions of information and communication technologies (ICT) especially in the educational field, which has allowed a greater amount of resources or tools within a bimodal modality. For this reason, this research aims to answer the following question: How do modern educational trends affect virtual environments? Taking a case study, in the first context, different theories and pedagogical models were studied in environments through connectivity; the second context consisted of the analysis of the use of virtual environments as a methodological strategy to support situations of vulnerability; and the third context, the proposal on the implementation of virtual environments that favor the teaching and learning process according to modern educational trends. I used the inductive method, bibliographic and field research at an exploratory and descriptive level. To determine the positive aspects of a learning by connectivity in which interactivity, availability and accessibility allow a contribution to the teaching-learning process. To obtain the quantitative information, a survey of sociodemographic variables was used, through the Linker scale, where the perception of the students of a sample of 39 students was evidenced.

**Keywords:** Trend, connectivity, virtual environments

## Introducción

La innovación tecnológica por un lado y el crecimiento de la accesibilidad al internet por otro lado son las principales razones del desarrollo de numerosas aplicaciones en el campo de la educación, mediada a través de la tecnología. A partir de la presencia del internet en nuestras vidas las formas de como: recibimos, creamos y conectamos toda la información han fomentado nuevas herramientas de gestión y difusión de dichos contenidos.

En la era post digital el conocimiento actual posee diferentes características, formas y espacios tanto de difusión como de organización. Lo que nos permite identificar desde la labor docente en la red; la necesidad de adoptar nuevos modos de recibir, crear y conectar conocimientos para los que debemos estar preparados. Con la finalidad de una participación, interacción y conexiones existentes en el proceso de aprendizaje mediado a través de la tecnología conectada. El problema de la tecnología suele entenderse como un asunto relacionado a un saber instrumental, es decir con algo que se precisa saber para hacer uso de otras cosas.

En la presente investigación, se pretende generar una tendencia educativa ambiente de aprendizaje basado en la web llamado Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) o Virtual Learning Space en inglés. Incluso a día de hoy, sigue siendo difícil la adaptación y comprensión de los cambios introducidos por las nuevas tecnologías educativas y sigue siendo un desafío educativo el sentido del entorno virtual en relación al problema de una pedagogía de la información.

**Capítulo I:** entre otros aspectos puede abarcar planteamiento del Problema, formulación y sistematización del mismo, objetivos de la investigación, justificación, delimitación, hipótesis o premisas de investigación y su operacionalización.

**Capítulo II:** en el cual se incorporan los antecedentes de la investigación, Marco Teórico, marco contextual, marco conceptual, marco legal, entre otros.

**Capítulo III:** el cual debe abarcar los aspectos metodológicos empleados en el desarrollo del trabajo de titulación.

**Capítulo IV:** comprende el desarrollo de la Propuesta de la investigación. Conclusiones. Recomendaciones, Referencias Bibliográficas. Anexos.

## **CAPÍTULO I**

### **EL PROBLEMA**

#### **1.1. Planteamiento del Problema**

Las políticas educativas y las escuelas en particular a nivel global, se han visto, hasta cierto modo, “obligadas a examinar y visitar sus sentidos y propósitos, y a rediseñar las herramientas cognitivas y sociales para formar a las nuevas generaciones de estudiantes” en contextos atravesados por los desarrollos tecnológicos más recientes que posibilitan conexiones, redes y accesos a distintas expresiones de las culturas, más allá de los muros de las instituciones escolares y del tiempo formalmente asignado para los procesos de enseñanza y aprendizaje así incrementar las competencias, destrezas y habilidades en estudiantes destacados dentro de las tendencias educativas modernas. (Unesco, 2016)

Por ello, en Latinoamérica estudios reflejan que tan solo un 3,9% alcanzan un excelente entorno virtual, mientras que un 28,1% es bueno, un 34% es considerado como un nivel elemental y finalmente un 24% es considerado como entornos virtuales insuficiente para esto es necesario tener en cuenta el incrementar la participación e inversión por hacer de la educación virtual una oportunidad de desarrollo y crecimiento profesional exitoso.

Del mismo modo, (INNE, 2020) interpreta los cambios implican la necesidad de reconocer el diseño pedagógico de la escolarización para transformar los viejos paradigmas y poder dar cuenta de las necesidades de los nuevos jóvenes, niñas y niños que entran en el sistema en contextos de alta disponibilidad tecnológica. En este sentido, la educación formal debe renovar sus propósitos, funciones y sentidos asumiendo su responsabilidad social para la formación de las nuevas generaciones.

Por otra parte, SERCE y el TERCE tienen como tema prioritario las tendencias educativas modernas dentro de la comunidad educativa debido a la estimación de un conjunto que va desde la creación de recursos digitales hasta la implementación del aula virtual el cual necesita la correlación necesaria del docente para establecer la transformación y transferencia del conocimiento en los estudiantes. Atendiendo así, aspectos fundamentales de contenidos prácticos pedagógicos digital tanto en metodología como en el entorno virtual estimulando así el poder de factores explicativos y subyacentes a una educación de calidad e innovación tecno-pedagógica. (UNESCO, 2019)

Por lo antes citado se puede decir, que la inclusión de las TIC en los sistemas educativos constituye una oportunidad para revisar y actualizar los procesos de enseñanza y de aprendizaje en la búsqueda de una mejora de su calidad.

El Ministerio de Educación Ecuador (2020) ha tomado ciertas modificaciones en la malla curricular vigente debido a la emergencia sanitaria por la que atraviesa el país, la cual ha obligado a las instituciones a darle más importancia que se le ha tomado en los entornos virtuales en base a los diferentes elementos que intervienen con el fin de afianzar el conocimiento y la interacción en el medio en el que rodea al estudiante. Por tanto, en diferentes actividades mediante el programa de educación virtual ha creado que se active de manera positiva la educación dado que la interfaz que se utiliza es adecuada para la creación de aulas virtuales, plataformas educativas, donde el docente podrá monitorear las actividades establecida dentro salón de clases virtual.

Al hablar de entornos virtuales se debe mencionar que son herramientas educativas que surgen desde la necesidad que conlleva la sociedad del conocimiento ya que le permite al estudiante generar, transformar y transmitir la información requerida para la asignatura, por otro lado, la situación es preocupante debido a la falta de conectividad de los estudiantes ya que al ser

plataformas online, se enfoca en una metodología de enseñanza que la cuales debe ser adaptadas a este entorno. (ElComercio, 2020)

La presente investigación se llevará a cabo en la Universidad de Guayaquil, con el propósito de indagar las causas y consecuencias del como inciden tendencias educativas modernas para entornos virtuales de los estudiantes de tercer año de BGU en el mismo se determinó que existe ausencia interactiva significativa acción que limita la participación de los estudiantes en las clases virtuales.

Asimismo, se evidenció que existe un uso inadecuado o no diseñado de recursos en línea retrasando la efectividad del aprendizaje lo cual crea un conflicto cognitivo que no es más que, crear una lucha permanente entre los conocimientos ya adquiridos y los nuevos conocimientos provocando de este modo un desequilibrio en el proceso de aprendizaje.

Desde el 2019 a raíz de la aparición de la pandemia se está llevando a cabo un trabajo forzado y aun no adaptable dentro de los entornos virtuales, muestra de ello, es la asignatura de matemáticas la cual se encuentra limita por la falta de evaluaciones y ejercicios, donde el estudiante puede aplicar sus conocimientos de un modo diferente y desafiante.

Por otra parte, existe la ausencia del mecanismo de retroalimentación para el rendimiento del mapeo educativo este plan de acción de no ser ejecutado desfavorece la aplicación de la técnica que permite cimentar el conocimiento integral, la cual analiza la autocrítica y autodisciplina como medio para saber si es necesario buscar otro mecanismo educativo que garantice la educación de calidad dentro de la institución educativa.

Además, existe el uso de contenidos irrelevantes, al presente es uno de los problemas más vistos en los entornos virtuales, el alumno no cobra

conciencia de que se está atravesando una nueva transformación tecnológica y usan los dispositivos tecnológicos en cosas fuera del objetivo de aprendizaje conllevando al estudiante a un bajo rendimiento académico.

## **1.2. Formulación del problema**

¿De qué manera influye las tendencias educativas modernas el entorno virtual implementado para la educación virtual de los estudiantes de la Universidad de Guayaquil?

## **1.3. Sistematización**

1. ¿Cómo las tendencias educativas modernas se ven influenciadas por la tecnología de los estudiantes de la Universidad de Guayaquil?
2. ¿Por qué los entornos virtuales necesitan del acoplamiento de nuevas herramientas tecnológicas?
3. ¿Cómo beneficiara el diseño de una guía interactiva sobre tendencias educativas modernas para reforzar el uso de los entornos virtuales?

## **1.4. Objetivos de la investigación**

### **Objetivo general**

Analizar las tendencias educativas modernas en el entorno virtual implementado para la educación virtual de los estudiantes de la Universidad de Guayaquil carrera de mercadotecnia y publicidad mediante un enfoque cuantitativo a través de un estudio bibliográfico y de campo para el diseño de una guía interactiva.

### **Objetivos específicos**

1. Diagnosticar las tendencias educativas modernas que se ven influenciadas por la tecnología mediante una investigación descriptiva.

2. Identificar los entornos virtuales que necesitan del acoplamiento de nuevas herramientas tecnológicas con un diseño bibliográfico y de campo aplicando la técnica de la encuesta a los estudiantes de la unidad educativa.
3. Definir los elementos de las tendencias educativas modernas para el diseño de una guía interactiva para que se dé el aporte al mejoramiento de los entornos virtuales.

### 1.5. Justificación e Importancia

El presente trabajo de investigación tiene como **propósito** estimular el interés de adecuar apropiadamente las tendencias educativas modernas con la finalidad de mejorar significativamente los entornos virtuales, además, permite la introducción de nuevas tecnologías educativas al método de educación tradicional el cual genera un enfoque educativo innovador con un flujo de información, aulas y plataformas virtuales que sirven para mejorar el desempeño académico de los estudiantes de la Universidad de Guayaquil carrera de mercadotecnia y publicidad

Esta investigación es **conveniente** para los docentes, estudiantes y comunidad educativa en general ya que de esta forma se combatirá la incapacidad al momento de resolver los problemas cotidianos educativamente tratando gracias a los entornos virtuales que ayudara al proceso de aprendizaje del estudiante a su vez, le permitirá sociabilizar, compartir, experimentar y conocer la interacción de contenidos digitales de manera fácil, interactiva y escalable dentro de proceso educativo.

En cuanto a la **implicación práctica** se indagará la influencia que tiene la tendencia educativa moderna en el entorno virtual con la finalidad de ayudar a afianzar la tecnología moderna en el proceso de educación que favorezca una interactividad, interacción y comunicación entre docente y estudiante considerando el uso de plataformas virtuales.

**El valor teórico** de la investigación es lograr que en las instituciones en especial La Unida Educativa Universitaria Francisco Huerta Rendón tengan conocimiento los docentes y estudiantes sobre cómo aprovechar los entornos virtuales como herramienta tecnológica. Por lo tanto, los contenidos didácticos digitales ayudasen a los adolescentes a mejorar el desempeño académico procesos cognitivos de los estudiantes mediante conocimientos digitales actualizadas y a su vez informativos en base a cognitivo analítico y crítico del accionar dentro del salón de clases.

En este proyecto la **utilidad metodológica** que se usara para recolectar información son las investigaciones bibliográficas, de campo, descriptiva no experimental, también se utilizara los métodos teóricos, analíticos, inductivo y deductivo. Además, se aplicará como técnicas de la investigación encuesta, entrevista y observación, la población que se tomó en cuenta para desarrollar el proyecto

#### **1.6. . Delimitación del problema**

<b>Campo:</b>	Educativo
<b>Área:</b>	Tecnológico
<b>Aspectos:</b>	Entorno virtual, tendencia educativas, desempeño académico
<b>Título:</b>	Tendencias educativas modernas para entornos virtuales.
<b>Propuesta:</b>	Guía interactiva.
<b>Contexto:</b>	Universidad de Guayaquil.

### **1.7. Premisas de la investigación**

1. Los aspectos de las tendencias educativas modernas inciden en el aprendizaje de los estudiantes
2. Los elementos de las tendencias educativas modernas influyen en el desempeño académico de los estudiantes
3. Las nuevas tendencias educativas modernas contribuyen a la disciplina de los estudiantes
4. Los factores de las tendencias educativas modernas fomenta la creatividad
5. Características de los entornos virtuales contribuyen del desarrollo de habilidades y destrezas al momento de buscar alguna información.
6. Elementos de los entornos virtuales transfieren conocimiento dinámico y creativo.
7. Los aspectos de los entornos virtuales facilitan el proceso enseñanza-aprendizaje en la unidad educativa.
8. Componentes de los entornos virtuales potencializan la investigación de contenidos digitales.
9. El diseño de la guía interactiva ayudan a comprender la utilidad de los entornos virtuales.
10. La guía interactiva servirá de soporte formativo para los estudiantes.

## 1.8. Operalización de las variables

**Tabla 1 Operalización de variables**

<b>Variables</b>	<b>Dimensión Conceptual</b>	<b>Dimensión operacional</b>	<b>Indicadores</b>
<b>Variable Independiente</b>  No 1  Tendencias educativas modernas	Las tendencias educativas modernas se conocen como sistema educativo moderno que introducen las nuevas tecnologías en los programas educativos de todo el mundo, los educadores empiezan a replantearse poco a poco las estrategias de aprendizaje. Estas se desarrollan continuamente ya que los métodos de enseñanza son innovadores. (Perazzo & Pantoja, 2020)	Aspectos de las tendencias educativas modernas	Responsabilidad digital Aulas colaborativas Pedagogía innovador Pensamiento computacional
		Elementos de las tendencias educativas modernas	Gamificación de la educación Aprendizaje en la nube Aprendizaje Híbrido
		Nuevas tendencias educativas modernas	E-Learning M-Learning B-Learning U-Learning
		Factores de las tendencias educativas modernas	Espacios de aprendizaje Tecnología informática Recursos digitales
<b>Variable Dependiente</b>  No 2  Entornos virtuales	Los EV surgen de las necesidades aparecidas en la llamada sociedad de la información (o del conocimiento). Precisamente, de la posibilidad de generar, transformar y transmitir informaciones con la vista puesta en los aspectos educativos. (Cedeño & Murillo, 2020)	Características de los entornos virtuales	Interactividad Interacción Comunicación
		Elementos de los entornos virtuales	Didáctica Conectividad Retroalimentación
		Aspectos de los entornos virtuales	Plataformas virtuales Construcción de conocimientos
		Componentes de los entornos virtuales	Estudiante Docente Entorno virtual

Elaborado por: Saskya Anabelle Franco Farías

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEORICO**

#### **2.1. Antecedentes de la investigación**

Las tendencias educativas principales son herramientas para alcanzar un buen equilibrio en el uso de la tecnología y de las redes sociales. Por ello, en el ámbito de la educación propone tener en cuenta las tendencias modernas de enseñanza en la institución. Por tanto, se establecerá antecedentes internacionales, nacionales y locales de diversa universidades y revistas que tengan relevancias con el tema “Tendencias educativas modernas para entornos virtuales”

En la revista científica de González et al (2020) quienes expresan que las tendencias educativas dado que se hace un recorrido por el conocimiento, cómo este se genera y cómo puede seguir cambiando y enriqueciéndose, es un proceso en continua transformación, por eso es necesario que se hable de la complejidad de todo este sistema cognoscitivo. El conocimiento es algo que debe servir para el mejoramiento de la sociedad, el bien de todos, pero es tan complejo entender todo, que se requiere mirarlo desde diferentes vistas, por eso la importancia de observarlo desde varias disciplinas, que ayuden y aporten aumentar el conocimiento en pro del beneficio de la humanidad; es así como nace la interdisciplinariedad, para poder ver objetivamente los problemas y poder dar soluciones efectivas a las dificultades que se presenten.

Por lo que, las tendencias educativas existentes, cada una de ellas proclamándose como la definitiva y más moderna de todas. Es por esto que, es difícil distinguir el grano de la paja, especialmente teniendo en cuenta que muchas de ellas conservan su nombre en inglés y que, además, el mismo concepto puede adquirir múltiples nombres.

Por otro lado, en la tesis de (Guerra, 2020) menciona que el uso de la tecnología es un gran aporte en el ámbito educativo, lo que ha permitido una mayor cantidad de recursos o herramientas dentro de una modalidad bimodal. Ahora bien, el primer contexto se estudió sobre diferentes teorías y modelos pedagógicos en entornos conectados y ubicuos y su relación en la educación presencial en una modalidad bimodal; el segundo contexto, consistió en el análisis de la utilización de entornos virtuales como estrategia metodológica para un apoyo a situaciones de vulnerabilidad; y el tercer contexto, la propuesta sobre la implementación de entornos virtuales que favorezcan el proceso de enseñanza y aprendizaje en una segunda lengua.

Por ende, las tendencias educativas modernas transforman la educación tradicional ya que es crucial que los docentes logren conectarse, a nivel “personal” con los estudiantes para captar sus emociones y sentimientos, de manera que les ayuden a desarrollar no solamente sus mentes sino también sus corazones. Es decir, el educador asume el poder y la responsabilidad de desempeñar el papel de instructor (dictando clase) y de toma de decisiones (en lo que respecta al contenido del currículo y los resultados específicos).

Asimismo, en la tesis de (Arreaga, 2020) argumenta que el presente trabajo de investigación busca la incorporación de los entornos virtuales de aprendizaje a un área del conocimiento que siempre ha sido tema de discusión y preocupación a nivel docente. El uso de las tecnologías de la información y comunicación a través del acceso al Internet ha permitido la creación de nuevos entornos virtuales de aprendizaje al servicio de la educación, el docente a través de la presente investigación conlleva la práctica y reflexión de los diversos ejercicios contenidos en los bloques curriculares del Bachillerato General Unificado.

Por todo esto, la implementación de las tendencias educativas modernas es importante dado que la educación debe adaptarse de manera que mejore el

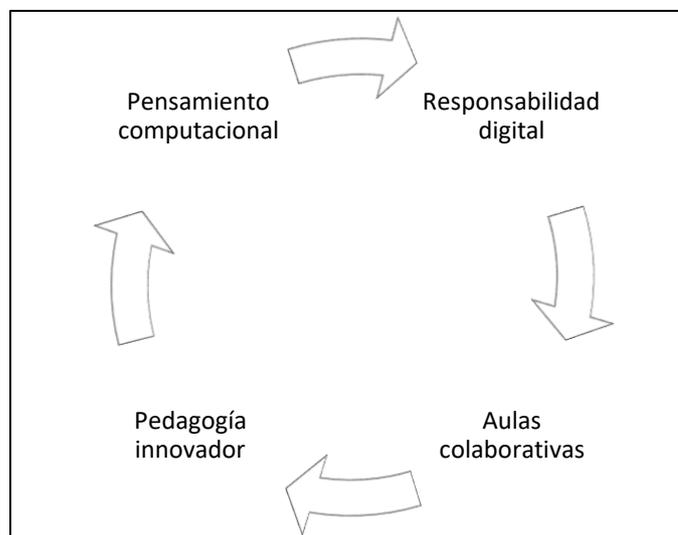
aprendizaje proponiendo un cambio de los currículos extensos y de los contenidos, la idea de avanzar en las llamadas competencias tecnológicas las cuales captamos la tendencia aunque las respuestas desplegadas desde los distintos agentes escolares o sociales.

## 2.2. Marco teórico

### Aspectos de las tendencias educativas modernas

Para (Navarro, 2020) los aspectos de las tendencias educativas modernas son indispensables ya que impulsan las habilidades y destrezas tecnológicas dentro del aula virtual lo que demandará mayor apoyo y compromiso por parte de las instituciones educativas, docentes y padres de familia respecto al uso que dan los estudiantes a las herramientas tecnológicas. A continuación, se detallan los aspectos principales de las tendencias educativas modernas:

**Imagen N° 1**  
**Aspectos de las tendencias educativas modernas**



**Elaboración propia**

## Responsabilidad digital

Para López et al (2020) expresa “existe una preocupación generalizada sobre el uso que le dan los estudiantes a la tecnología dentro y fuera de los espacios educativos”. Por eso, la necesidad de que tanto entidades educativas como los padres de familia ayuden a los alumnos a desarrollar comportamientos más sanos y autorregulados respecto al empleo de las distintas herramientas tecnológicas. El rol de los tutores tendrá que transformarse en el de un guía que asiste y apoya más que el de una Imagen que reprime.

Dentro de lo que llamamos la responsabilidad digital se encuentran los derechos cibernéticos, esto en base al peligro que existe al usar la tecnología. En el ámbito educativo esta tecnología puede ayudar a la presentación de los trabajos, tareas y actividades a realizar dentro del aula virtual.

Para Hernández et al (2020) menciona que estos derechos digitales se describen los permisos de las personas para realizar acciones legítimas que comprenden el uso de una computadora todo tipo de dispositivo electrónico, o una red de comunicaciones. El término tiene estrecha relación con la protección y cumplimiento de derechos existentes, tales como el derecho a la privacidad o la libertad de expresión en el contexto de las nuevas tecnologías digitales, especialmente Internet

Entre ellos podemos encontrar

- Derecho a la libre expresión
- Derecho a la privacidad en línea (privacy online)
- Derecho al acceso al ciberespacio (acceso al Internet) independientemente de los niveles de ingreso, la ubicación geográfica o las discapacidades de los usuarios.
- Derecho a asociarse en comunidades en línea (conocidas también como comunidades virtuales).

## Imagen N° 2 Derechos cibernéticos



**Fuente:** (Sorrentino, 2020)

### Aulas colaborativas

Las aulas colaborativas se basa en el aprendizaje colaborativo debido a que es una técnica didáctica que promueve el aprendizaje centrado en el alumno basando el trabajo en pequeños grupos, donde los estudiantes con diferentes niveles de habilidad utilizan una variedad de actividades de aprendizaje para mejorar su entendimiento sobre una materia. Mencionado por los autores Alonso y Thoilliez (2019) “Las aulas virtuales dejarán de ser estáticos y sus elementos y diseño favorecerán la interacción entre educandos y pedagogos”. En relación a lo anterior, esta técnica didáctica representa todo un reto, al cual se enfrentan las instituciones educativas y docentes virtuales diariamente.

Cabe destacar, que no es necesario derribar escuelas y construir nuevas aulas flexibles y adaptativas. El simple hecho de reacomodar y experimentar con los elementos y espacios en los salones de clase puede generar grandes beneficios.

Por lo que, el aula colaborativa virtual busca potenciar el valor de las relaciones entre el docente y estudiante que se dan en grupos al considerar la

socialización e integración, la diversidad, como valores o elementos eficaces para la educación del alumno.

### **Ventajas del aula colaborativa**

- Se incrementa la motivación, las interacciones, los alumnos colaboran y aprenden unos de otros, equilibrándose el ritmo de trabajo en un ambiente general de auto superación.
- Los estudiantes están motivados a dar lo mejor de sí para contribuir a los éxitos de los demás o, en su caso, del equipo.
- Fomenta el autoaprendizaje, ya que los alumnos seleccionan la información y crean sus propios contenidos.
- Ayuda a mejorar la empatía y la asertividad.
- Produce entornos educativos que favorecen el interés y la implicación.

### **Desventajas del aula colaborativa**

- Tiene una desventaja importante respecto a otros sistemas que fomentan también el trabajo en grupo. En el Aula invertida, por ejemplo, los estudiantes deben venir con los contenidos visualizados y preparados, por lo que se promueve más la implicación y la concentración.
- Contra lo que se suele afirmar, la práctica demuestra que un solo profesor no puede atender con celeridad a los distintos grupos. Esto supone que buena parte del trabajo se realiza en ausencia de maestro o facilitador.
- Los grupos presentan desequilibrios internos que es complicado compensar. Se producen subgrupos y “efecto líder”.
- Es fácil que se produzca la sensación de pérdida de tiempo, que es muy desmotivante.
- Los grupos se encasillan en roles y en sistemas de trabajo, incluso cuando son ineficientes.

### **Pedagogía innovadora**

Los profesores serán los agentes de cambio que detonarán nuevas formas de instrucción apoyados por distintas herramientas tecnológicas. Por ello, (Ramón, 2020) expresa que “el objetivo será lograr que los instructores ahorren tiempo con la automatización de muchas de sus labores rutinarias y puedan concentrarse en transformar y pulir sus estrategias de enseñanza”. Dadas las largas jornadas laborales y el exceso de trabajo de los docentes parecería imposible que, además, generarán nuevas estrategias educativas.

Debido a esto la pedagogía innovadora puede motivar a los educadores a experimentar con distintas tácticas de aprendizaje. Así como el desarrollo de tecnología que aminore el tiempo de las labores administrativas de los maestros y facilite la creación de contenido atractivo.

### **Pensamiento computacional**

El pensamiento computacional puede ser aplicado a la vida diaria”, ya que “permite adaptar la computación a tus necesidades”. Esta manera de pensar ha llevado al desarrollo de infinidad de programas informáticos que ofrecen soluciones simples a necesidades cotidianas. Dicho lo anterior, el autor (Rodríguez, 2020) manifiestan que será más pronunciado y necesario el estudio de disciplinas”, Por ello, todos los niveles educativos prevé que los trabajos del futuro requieran el desarrollo de las habilidades de pensamiento sistemático, creatividad y el pensamiento crítico, por mencionar algunas, que conlleva el estudio.

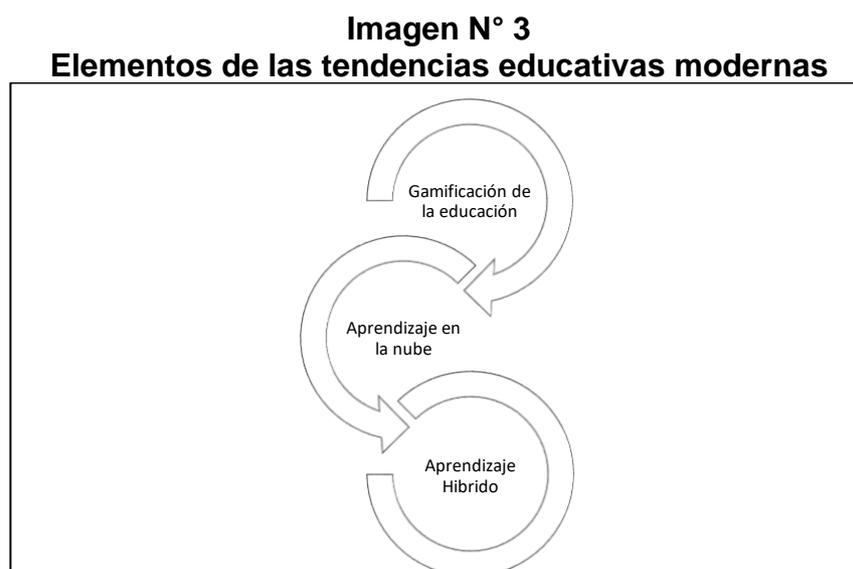
Por lo anteriormente citado, el pensamiento computacional se entiende como una herramienta que todas las personas pueden trabajar y desarrollar con el objetivo de resolver problemas aplicando las nociones fundamentales de la informática.

### **Las claves del pensamiento computacional**

- Entender y evaluar qué aspectos de un problema son abordables a través de técnicas de ciencia informática y solucionables con tecnología.
- Aplicar o adaptar una herramienta tecnológica para un uso distinto al original.
- Aplicar métodos informáticos a la resolución de sus problemas.
- Reformular los problemas bajo el prisma de la informática para desarrollar una estrategia apoyada en la tecnología.
- Analizar, organizar y representar la información de forma abstracta y construir modelos que ofrezcan una combinación eficiente de recursos.
- Reformular procesos de resolución para que sean aplicables a problemas distintos del original.

### **Elementos de las tendencias educativas modernas**

Para Munera et al (2020) los elementos de las tendencias educativas modernas dado que el aprendizaje como enfoque educativo es una iniciativas y propuestas actuales de innovación y mejoras educativas. La forma de concretarla dentro del salón de clases es a través de los ambientes de aprendizaje o bien.



**Elaborado por:** Saskya Anabelle Franco Farías

## **Gamificación de la educación**

La gamificación o ludificación es una metodología que busca aumentar la motivación de los participantes a priori en entornos que no son lúdicos y así alcanzar mejores resultados, es decir, aplicar técnicas de juego en entornos que no son lúdicos. Para Gómez et al (2020) “los objetivos pueden ser absorber mejor algunos conocimientos, motivar a los alumnos, promover el aprendizaje, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos”.

Por lo anteriormente expuesto, la gamificación se debe continuar con el uso de los vídeos para el aprendizaje, fomentar la colaboración con el aprendizaje social y no olvidar que la curación de contenido es un método de suma importancia para compartir información relevante en el ámbito de la educación.

### **Objetivos de la gamificación de la educación**

Para Reyes y Quiñonez (2020) la gamificación de la educación busca lograr tres claros objetivos:

- La fidelización con el alumno, al crear un vínculo con el contenido que se está trabajando.
- Busca ser una herramienta contra el aburrimiento y motivarles.
- Optimizar y recompensar al alumno en aquellas tareas en las que no hay ningún incentivo más que el propio aprendizaje.

Por ende, la gamificación afirma que aporta ingredientes muy atractivos para sus educandos y que, gracias a su uso, obtienen mejores resultados en algunas actividades. Por lo que, Lamonedá et al (2020) “Con esta metodología hemos conseguido seguir trabajando en el aprendizaje cooperativo inmerso en el resto de áreas y necesario para potenciar estos aprendizajes”.

Por ello, muchos docentes relatan que su carácter lúdico facilita la interiorización de conocimientos de sus alumnos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en ellos. Además, consideran que es una gran oportunidad para trabajar aspectos como la motivación, el esfuerzo, la fidelización o la cooperación dentro del ámbito escolar.

### **Técnicas de aprendizaje de la gamificación educativa**

Para Zambrano et al (2020) existe diversas técnicas la correcta aplicación de la gamificación como estrategia educativa se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas, extrapoladas de las dinámicas de juegos. En función de cada una de ellas se realizarán juegos que dan respuesta a diferentes estrategias de gamificación.

**Acumulación de puntos:** Se asigna un valor a determinadas acciones y se van acumulando a medida que se realizan

**Escalado de niveles:** Se definen niveles que el usuario deberá ir superando

**Obtención de premios o regalos:** Se van entregando a medida que se van cumpliendo objetivos

**Clasificaciones:** Según los puntos obtenidos u objetivos logrados se subirá o bajará en un ranking

**Desafíos:** Competiciones entre los usuarios para lograr los premios

**Misiones o retos:** Conseguir resolver o superar un reto u objetivo planteado, sólo o en equipo.

## Imagen N° 4 Técnicas de la gamificación de la educación



Fuente: Zambrano et al (2020)

Por lo que, las técnicas dinámicas hacen referencia a la motivación del propio usuario para jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos. Algunas de las técnicas dinámicas más utilizadas son las siguientes:

### Aprendizaje en la nube

El rápido progreso de la tecnología móvil se convierte en una tendencia poderosa en el desarrollo de aprendizaje móvil. Sin embargo, debido a los altos costes de los dispositivos móviles, redes, baja tasa de transmisión de red y recursos limitados de educación, el aprendizaje móvil no está ampliamente implementado.

Por ello, Cruz et al (2020) el rápido desarrollo y aplicaciones generalizadas de nuevas tecnologías de la información, la informática en la nube está trayendo cambios importantes y nuevos avances en la enseñanza y el aprendizaje. Se está convirtiendo en el método dominante en el que los dispositivos móviles, en línea y otros tipos de aplicaciones operan.

Por ende, la computación en la nube es un modelo para permitir el acceso a una red ubicua y conveniente a pedido a un grupo compartido de recursos informáticos con Imagenables por ejemplo, redes, servidores, almacenamiento, aplicaciones y servicios que se pueden aprovisionar y liberar rápidamente con un esfuerzo mínimo de gestión o interacción del proveedor de servicios.

Por otro lado, la computación en la nube puede almacenar una gran cantidad de recursos educativos y proporcionar infraestructura, plataforma y servicios de aplicaciones para usuarios. También puede proporcionar potencia informática ilimitada. Quezada y Suárez (2021)

Asimismo, Baldino et al (2020) explica que el aprendizaje en la nube es una fusión entre la computación en la nube y el aprendizaje. El aprendizaje en la nube móvil tiene las siguientes características:

- Almacenamiento y uso compartido: los resultados y recursos de aprendizaje se pueden almacenar en la «Nube», que proporciona capacidades de almacenamiento y computación casi ilimitadas. Los documentos pueden ser comúnmente editados y compartidos en la «Nube».
- Accesibilidad universal: los alumnos pueden estudiar siempre que tengan acceso a la red. El aprendizaje en la nube también hace posible un terminal de acceso de bajo coste, porque el software, las aplicaciones y los datos se operan en los servidores de la nube.
- Interacciones colaborativas: los alumnos pueden cooperar en cualquier lugar de la «nube». Desde perspectivas de aprendizaje social, pueden construir en colaboración el conocimiento común a través de interacciones frecuentes y convenientes.
- Centrado en el alumno: el aprendizaje en la nube está fuertemente orientado a las personas, lo que cumple con las

- necesidades individuales de los alumnos. Los estudiantes en la «Nube» seleccionan recursos adecuados y pueden seguir su progreso de aprendizaje y resultados. (p. 5)

Por lo consiguiente, las nuevas tecnologías dentro del método aprendizaje el estudiante debido a que se comunican de forma nativa a través del idioma de los teléfonos móviles, Internet y las redes sociales. Los estudiantes de hoy adoptan más fácilmente las nuevas tecnologías educativas y de aprendizaje en comparación con otros métodos de aprendizaje tradicionales, ya que estos nuevos métodos de aprendizaje les permiten compartir su conocimiento y experiencias a través de sitios en línea.

### **Aprendizaje Híbrido**

Para Leoste et al (2021) menciona que “el aprendizaje híbrido es un enfoque de la educación que combina la instrucción en persona con una o más formas de instrucción a distancia en línea”. En la actualidad, se utilizan varios modelos de aprendizaje híbrido, incluidos los siguientes:

- **Modelo de crianza:** priorice el aprendizaje en persona para los primeros estudiantes, escalando a la mayoría o todo el aprendizaje en línea en los grados / años superiores
- **Modelo sujetalibros:** reciba a estudiantes de primer y cuarto año en el campus mientras que los cursos de segundo y tercer año permanecen en línea
- **Modelo de rotación:** divida las clases en varios grupos y rote el aprendizaje en línea, en persona y colaborativo o basado en el laboratorio

Por otro lado, los modelos de aprendizajes se han transformados debido a la adaptación que el nivel académico exige, dado que esta tecnologías actuales

de su institución y las limitaciones de espacio físico también influyen en qué modelo utilizar.

### **Importancia del aprendizaje híbrido**

Por lo que, el aprendizaje híbrido transforma la educación década a década antes de que el aprendizaje combinado fuera una posibilidad tecnológica. (Reyes R. , 2020)

Por lo que, se debe a que el panorama educativo ha cambiado de varias maneras y el aprendizaje híbrido se ha vuelto crucial por al menos estas tres razones:

- Las preferencias de los estudiantes en cuanto a cómo consumen la educación están cambiando.
- El COVID-19 ha acelerado enormemente la necesidad de instrucción en línea y aprendizaje combinado
- Las instituciones educativas resilientes deben estar preparadas para adaptarse a las interrupciones actuales y futuras.

### **Ventajas y desventajas del aprendizaje híbrido**

La educación híbrida, o también llamada mixta, es una forma de enseñanza que combina la modalidad presencial y a distancia, ocupando recursos didácticos para acompañar el proceso de aprendizaje del alumno en ambas situaciones.

#### **Ventajas**

- Se extienden los espacios de aprendizaje
- Favorece el trabajo colaborativo
- Potencian la interacción entre alumnos y profesor
- Ofrece mayores recursos para el proceso de aprendizaje

## **Desventajas**

- La rápida adecuación de las instituciones educacionales al nuevo sistema
- La adaptación de profesores a las herramientas digitales, con el fin de dar un rápido feedback a estudiantes a través de la tecnología.
- Adaptar el programa de contenidos a nuevas plataformas, entendiendo que la manera de entregar los contenidos no puede replicar la educación presencial.

## **Nuevas tendencias educativas modernas**

### **E-Learning**

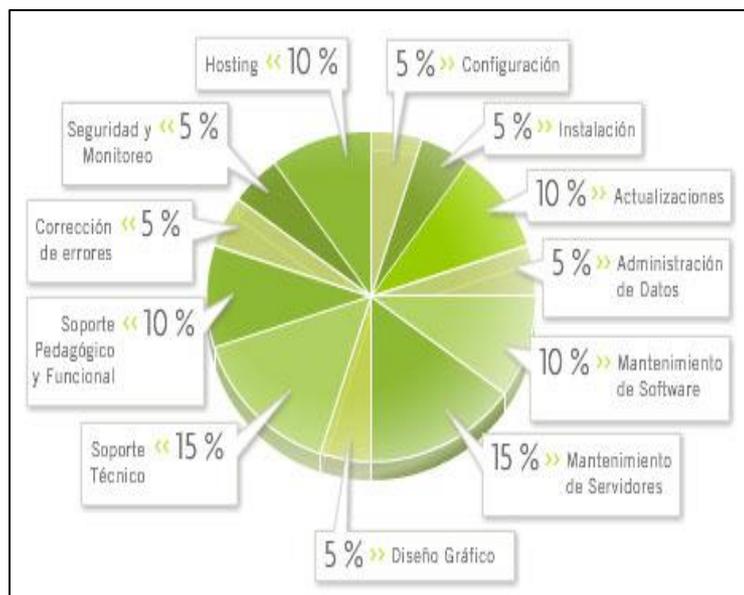
A modo de definición es un espacio virtual de aprendizaje orientado a facilitar la experiencia de capacitación a distancia, tanto para empresas como para instituciones educativas. (Arreaga, 2020)

Este sistema permite la creación de “aulas virtuales”; en ellas se produce la interacción entre tutores y alumnos, y entre los mismos alumnos; como también la realización de evaluaciones, el intercambio de archivos, la participación en foros, chats, y una amplia gama de herramientas adicionales.

A continuación se detalla los principales beneficios de e-learning:

- ✓ Brinda capacitación flexible y económica.
- ✓ Combina el poder de Internet con el de las herramientas tecnológicas.
- ✓ Anula las distancias geográficas y temporales.
- ✓ Permite utilizar la plataforma con mínimos conocimientos.
- ✓ Posibilita un aprendizaje constante y nutrido a través de la interacción entre tutores y alumnos
- ✓ Ofrece libertad en cuanto al tiempo y ritmo de aprendizaje.

**Imagen N° 5**  
**Beneficios del e-learning**



**Fuente:** (Baldino, et al., 2020)

Las plataformas de e-learning se ofrecen tanto en modalidad ASP (Application Service Provider) hospedadas en servidores propios de e-ABC Learning, o pueden ser instaladas on-site en servidores del cliente. De todas maneras el hosting es solo un pequeño porcentaje del servicio brindado por e-ABC Learning, ya que el mantenimiento de un sistema informático y una exitosa implementación del LMS requiere de una asistencia más amplia que solo la aplicación. A continuación se muestran los diferentes aspectos que comprenden nuestro servicio de LMS y su importancia porcentual en el costo del mismo.

### **M-Learning**

El M-learning o Mobile Learning es una rama del E-learning o aprendizaje electrónico -aquel que se lleva a cabo de manera virtual- que se produce a través de diferentes dispositivos móviles. Cada vez más, los jóvenes aprenden de manera interactiva, son exploradores de recursos y de herramientas digitales, por ello, el M-learning ofrece un abanico de posibilidades muy amplio. Cedeño y Murillo (2020)

**Tabla 2 Ventajas y desventajas del m-learning**

<b>Ventajas de m-learning como medio educativo</b>	<b>Uso de tecnología por parte de personas</b>	<b>Desventajas del m-learning</b>
Nuevas formas de aprendizaje	Baja socialización en la visión organizacional de las instituciones con el m-learning	Aunque el m-learning tiene un gran potencial para mejorar la efectividad del aprendizaje, esta técnica tiene algunas limitaciones que impiden su adopción por parte de las personas y las instituciones educativas.
Facilidad para acceder a la información	Capacitación limitada de personal en nuevas tecnologías y sus aplicaciones	
Mejora el aprendizaje	Insuficiente asignación de recursos para la expansión y mejora de la infraestructura.	
Un mejor acceso a la información en áreas remotas y en países de desarrollo	Baja participación de todos los interesados, incluyendo autoridades, en la transición al m-learning.	
Independiente del tiempo y la ubicación	Poca voluntad a probar métodos de aprendizajes nuevos	

**Fuente:** Cruz et al (2020)

Por lo antes citado está integrado en la actividad diaria del estudiante, de manera que no necesita de un horario estructurado y formal, sino que constituye parte de su vida cotidiana. Además, este tipo de aprendizaje posee un gran potencial pedagógico ya que permite, entre otras cosas, la interactividad, la geo localización, la creación, la publicación y la compartición de todo tipo de información relativa al alumno y al entorno que le rodea.

## **B-Learning**

Término más relacionado con lo semipresencial, es decir, incluye tanto clases presenciales como aprendizaje electrónico (e-Learning por sus siglas en ingles). Este modelo de enseñanza hace uso de las ventajas de la modalidad presencial y a su vez de la enseñanza online, las cuales al combinarse agilizan la labor de los docentes y de los alumnos. (Arreaga, 2020)

Método de enseñanza en el que se pueden utilizar tutorías personalizadas, videoconferencias, chats, clases presenciales, etc. Algunos profesionales ven este método como un retraso en la educación y otros más como un avance que permite utilizar lo mejor de la educación presencial y la educación en línea. Cedeño y Murillo (2020)

Entre las principales características tenemos:

- ✓ Formación flexible a la vez que personal y cálida. El alumno gana mayor libertad en cuanto a la hora y la forma que estudia, por lo tanto un curso se hace más flexible, y a la vez es personal y cálida pues se incluyen clases presenciales en las que el docente puede tratar a sus alumnos de una forma más cercana.
- ✓ Asistencia a clases presenciales. Permite que el docente interactúe con el alumno de manera personal.
- ✓ Discusión de casos prácticos en grupo. La interacción entre los alumnos en las clases presenciales permite que tenga la oportunidad de debatir acerca de la opinión que cada uno tiene acerca de los temas que se tratan.
- ✓ Conferencias de expertos. Las clases en línea y videoconferencias pueden ser dadas además de por los profesores, por expertos y especialistas en los temas sin importar el lugar en el que estos residan.
- ✓ Sirve como una gran herramienta para realizar tutorías individuales este método de formación se puede atender de manera personalizada a los alumnos y apoyar a los que lo requieran mediante tutorías que pueden ser en línea. (Guerra, 2020)

## **U-Learning**

El origen de U- learning nació más de 30 años, este ha ido evolucionando a medida que la era digital se mueve enfocándose sólo en el aprendizaje y los materiales que surgen de la misma.

La computación ubicua es un modelo de interacción entre computadora y humano, en el cual el procesamiento computacional se ha integrado completamente en las actividades diarias, y también se ha integrado en objetos con los que interactuamos rutinariamente. Un entorno de aprendizaje ubicuo permite a un usuario aprender en cualquier momento y en cualquier lugar. Hernández et al (2020)

Las principales características clave del Aprendizaje Ubicuo son:

- ✓ Permanencia: los materiales de aprendizaje están siempre disponibles.
- ✓ Accesibilidad: acceso desde cualquier parte según lo requerido por cada usuario.
- ✓ Inmediata: dondequiera que esté un estudiante, puede acceder de inmediato a los materiales de aprendizaje.
- ✓ Interactividad: colaboración en línea con profesores y / o compañeros (chat / blogs / foros)
- ✓ Actividades educativas situadas: aprendizaje en contexto (en el sitio).
- ✓ Adaptabilidad: obtener la información correcta en el lugar correcto para el estudiante correcto.

## **Características de los entornos virtuales**

### **Interactividad**

El desarrollo teórico de este trabajo permitió tener un acercamiento inicial al concepto de interactividad, en la medida que analiza la comunicación mediada por computador como interactivo. López et al (2020)

Por lo consiguiente, uno de los aportes significativos de este trabajo, fue establecer que la comunicación virtual se define como una modalidad que difiere de la comunicación tradicional en aspectos como digitalización, reticularidad, hipertextualidad y multimedialidad caracterizada por las relaciones bilaterales

mediatizadas entre sujetos; en este caso, la comunicación virtual es una experiencia que flexibiliza, incrementa y orienta los discursos recíprocos.

## **Interacción**

Este elemento es la suma a las tendencias educativas modernas, ya que ahora hay una abrumadora cantidad de trabajos de investigación que sugiere que los educandos asimilen mejor cuando son “activos” en su aprendizaje. (Guerra, 2020)

Por lo antes citado el autor alega que al ejecutar la interacción esta puede ser “reflexiva”, que no requiere de una acción, o puede ser “observable”, en forma de evaluar una respuesta, como una prueba de opción múltiple, o como una contribución a un debate, o como notas para ayudar a la memorización y a la comprensión.

Estas pruebas también pueden proporcionar información a los docentes sobre qué áreas temáticas tienen más dificultad los estudiantes, y también se pueden utilizar para evaluar la comprensión de los estudiantes. López et al (2020)

Con los recursos de evaluación incorporados en las clases de los entornos virtuales, se puede evaluar y calificar de forma automática la comprensión de los estudiantes. Asimismo, esta interacción estudiante-profesor es a menudo necesaria para desarrollar muchos de los resultados del aprendizaje de orden superior, como el análisis, la síntesis y el pensamiento crítico.

Esto es particularmente importante para el desarrollo del aprendizaje académico, donde los estudiantes tienen el reto de cuestionar las ideas, y adquirir una comprensión profunda. A menudo, esto requiere diálogo y la

conversación, ya sea de uno-a-uno entre el instructor y los estudiantes, o entre un instructor y un grupo de estudiantes.

### **Comunicación virtual**

La interactividad y comunicación virtual desde el enfoque tradicional se analizan por separado, explicaciones que refieren a la adaptación técnica que tienen las personas con los medios digitales; sin embargo, esta manera de asumir el tema desconoce el interés por explorar otros elementos que influyen en la secuencia de los mensajes mediatizados; en este punto se plantea que la certeza se apodera del lenguaje funcional y con ello se produce una racionalización mecánica de los contenidos digitales.

La comunicación virtual surge de la sociedad mediatizada que a través de plataformas virtuales crean relaciones complejas internas y externas que van más allá de la función trasmisora de datos entre emisor – receptor, por ende hablar de comunicación virtual es reconocer la existencia de una práctica social que se dinamiza constantemente y que aspectos como control, percepción, sincronización y reciprocidad de los mensajes son los que regulan los niveles de intimidad entre los actores del proceso. Perazzo y Pantoja (2020)

La comunicación puede ser síncrona implica que los usuarios están participando en la conversación en el mismo instante o asíncrona se produce entre dos o más personas cuando no existe coincidencia temporal en este punto, el usuario deja un mensaje, pero la respuesta no es inmediata.

### **Elementos de los entornos virtuales**

#### **Didáctica**

La acción de la praxis docente, implica realizar el plan de acción, es decir la planeación de los contenidos académicos, la construcción del ejercicio

práctico, es decir la construcción de saberes a través del uso de materiales y recursos educativos promoviendo la participación y el desarrollo cognitivo del educando, presagiando y organizando el escenario o los ambientes de aprendizaje, así también ejecutando la toma de decisión sobre los contenidos revisados mismos que podrá contemplar en la evaluación.

Entonces se entiende por didáctica la interacción que se genera entre todos esos elementos como: la materia y su objetivo, el profesor, el alumno, el medio geográfico, directivos, infraestructura etc. Es decir todo cuanto se encuentre alrededor para facilitar el proceso de enseñanza- aprendizaje. (Blanco, 2020)

## **Conectividad**

El escenario planteado por el COVID-19 ha puesto a los servicios de TIC en el centro de la escena. Nuestros servicios resultan esenciales para superar las barreras del aislamiento y mantener las tareas cotidianas de personas, empresas y gobiernos. Hernández et al (2020)

La infraestructura y las tecnologías digitales desarrolladas tras años de inversión continuada en el país lograron ser el soporte de una gran variedad de actividades que van desde el entretenimiento, los encuentros sociales, la compra-venta on line, el teletrabajo y la telemedicina, hasta la educación a distancia y el funcionamiento de organismos de gobierno en forma remota

## **Aspectos de los entornos virtuales**

Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA), surgen de las necesidades aparecidas en la sociedad de la información y de la posibilidad de generar, transformar y transmitir informaciones con la vista puesta en los aspectos educativos. Un entorno virtual (también llamados aulas virtuales) surge de la necesidad de imitar la realidad de forma virtual, en este caso, un salón de clases

o entorno de aprendizaje y de posibilitar las relaciones entre alumnos y con un docente en este entorno. (Navarro, 2020)

Por ello, un entorno virtual es un software que, habitualmente, está instalado en un servidor o intranet que se encargan de mantener, gestionar, almacenar, etc., actividades de formación virtual. Estas formaciones pueden darse en un entorno 100% virtual o como apoyo a formaciones presenciales, aunque lo importante es que faciliten al alumno el progreso en el proceso de aprendizaje. (Reyes R. , 2020)

Dentro de los entornos virtuales se puede:

- ✓ Establecer espacios para realizar tutorías comunicar, debatir y dar o recibir
- ✓ Pueden crear informes sobre la evolución del aprendizaje
- ✓ Gestionar e intercambiar información y actividades.
- ✓ Permite establecer diferentes roles para gestionar y visualizar la información.
- ✓ Innovar estrategias metodológicas
- ✓ Fortalecer la creatividad mediante videos llamativos e interactivos.

## **Plataformas virtuales**

Las plataformas digitales son soluciones online que posibilitan la ejecución de diversas tareas en un mismo lugar a través de internet. Las plataformas digitales o plataformas virtuales, son espacios en Internet que permiten la ejecución de diversas aplicaciones o programas en un mismo lugar para satisfacer distintas necesidades. Perazzo y Pantoja (2020)

Por tanto, cada una cuenta con funciones diferentes que ayudan a los usuarios a resolver distintos tipos de problemas de manera automatizada, usando menos recursos. Estas plataformas se enfocan en la educación a

distancia e intentan simular las mismas experiencias de aprendizaje que encontramos en un salón de clase.

### **Construcción de conocimientos**

La integración de las herramientas tecnológicas ha facilitado de manera significativa los progresos de la educación a distancia, haciendo especial énfasis en el uso de recursos de interacción sincrónica y asincrónica a través de un sistema de administración de aprendizaje que facilita el adecuado desarrollo del currículo propuesto y proporciona grandes ventajas al proceso enseñanza y aprendizaje mediado por tecnologías. Zambrano et al (2020)

Con el empleo de las TIC, y a partir de un modelo pedagógico apropiado, se hace necesaria la creación de condiciones y facilidades donde el estudiante pueda trabajar a su ritmo, pueda interactuar con profesores y alumnos con sus pares y se pueda apropiar de conocimientos, desarrollar habilidades y adquirir experiencias, para lo cual se utiliza en la Educación a Distancia un entorno o ambiente de aprendizaje que responda a las necesidades de interacción presencial y facilite el acceso a los recursos didácticos. (Navarro, 2020)

Definitivamente la construcción del conocimiento es el conjunto de medios de interacción sincrónica y asincrónica que, con base en un programa curricular, lleva a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de un sistema de administración de aprendizaje.

### **Componentes de los entornos virtuales**

#### **Estudiante**

Los procesos formativos, que éstas, al ya existir y estar a disposición de la ciudadanía, deben ser utilizadas para fomentar y facilitar los procesos de creatividad e innovación por parte del estudiantado. La consolidación del proceso de cambio en la forma de gestionar el conocimiento y por ende, de construir

sistemas educativos, se encontraría en el presente, indisolublemente vinculada a la innovación.

En el caso de la incorporación de tecnologías en el ámbito de la educación, el tiempo de maduración conlleva un lapso de conocimiento respecto a “qué son” las tecnologías y “qué pueden” aportar a la educación desde la perspectiva de la enseñanza y desde la perspectiva del aprendizaje.

El estudiante pre profesional replantear no sólo las actividades que desarrolla en su puesto de trabajo, sino revisar su perfil y concepción de la práctica de la profesión. Ante esta situación, la formación se consolida como “la mejor vía” para garantizar el desarrollo de entornos laborales de elevado rendimiento

### **El rol del docente en la era digital**

La tecnología ha cambiado la manera de aprender, por lo tanto, la manera de enseñar también debe cambiar y el rol del docente en la era digital debe transformarse. ¿Esto qué significa? Que como docentes hemos de ser capaces de adecuar o adaptar las metodologías de enseñanza tradicional para satisfacer las necesidades educativas que los niños y jóvenes digitalmente nativos demandan hoy en día. Arias et al (2018)

Es verdad que muchos profesores han tenido que adaptarse rápidamente, algunos por motivación propia, otros por las circunstancias, sin embargo también son muchos los que aún encuentran un cierto temor en este cambio por muchas razones. Y es que el uso de la tecnología requiere, no solo tener ganas de implementarla, sino de saber cómo hacerlo de la manera correcta y adaptarla para que resulte realmente funcional y benéfica.

Otro importante punto es la falta de capacitación a los docentes, quienes tienen que enfocarse más en evitar que sus estudiantes acceda a la tecnología de manera equivocada, poniendo sus esfuerzos más en el cuidado que en la práctica.

“Mayoritariamente los sistemas educativos han respondido a la Era Digital prohibiendo el acceso escolar a entornos digitales como YouTube (...) estableciendo ‘cercas’ o muros bajo estricto control docente. De esto, los chicos aprenden que la prioridad fundamental de la educación formal no es volverlos competentes digitalmente sino ‘protegerlos’ del contenido inapropiado y de depredadores virtuales”. – John Hartley, pionero de los estudios culturales en Inglaterra.

Aun así, el papel del docente en la era digital no sólo tiene que ver con el uso de tecnología, sino con la propia manera de enseñar. La época en la que el profesor solía establecer monólogos, revisiones interminables de libros e instrucciones puestas en el pizarrón ha dejado de ser efectiva. Hoy en día, el docente debe dar un paso atrás para dejar que el estudiante sea el protagonista de su propio aprendizaje.

### **2.3. Marco contextual**

La Universidad de Guayaquil tuvo que pasar un proceso fundacional que inició en 1843 impulsado por las aspiraciones de los habitantes de la ciudad por tener un sitio propio para formar de manera profesional. Tras varios intentos de establecer la universidad, en 1867 queda totalmente definida la entidad educativa.

En el periodo 2017 se matricularon 55 800 estudiantes de pregrado aproximadamente, considerando la sede principal y sus extensiones, tanto en la

modalidad de estudio presencial como en la semi-presenciales. También cuenta con muchos empleados administrativos y de servicios. La universidad está comprendida por 18 facultades que imparten 52 carreras de pregrado, además de cinco institutos de carreras de postgrado.

### **Visión**

Somos una carrera que en el futuro generara profesionales que lancen productos al mercado, realicen investigación en mercado y estudien todo el aspecto integro de los que es la mercadotecnia, con una visión panorámica que les permita adelantarse a las tendencias de los cambiantes mercados actuales y lideren todos estos procesos hacia el éxito.

### **Misión**

La carrera de Mercadotecnia y publicidad tiene como misión formar profesionales en el campo de mercadotecnia que conlleven al éxito a las empresas en que ellos laboren y/o compañías que ellos formen.

### **PERFIL PROFESIONAL**

El profesional en Mercadotecnia es quien con su aptitud está en capacidad de:

1. La planificación de programas de mercadeo, integrando los diferentes factores del Marketing dentro de un enfoque de calidad total.
2. El desarrollo de estrategias y políticas para la oferta de servicios y la satisfacción del cliente.
3. La aplicación del marketing a la psicología del consumidor.
4. El análisis de factores que influyen en el proceso de decisión de compra industrial y la publicidad de un producto industrial.

5. La integración de los recursos humanos y los procesos administrativos en el concepto de calidad total.
6. El uso de la publicidad en el marco de las estrategias generales de mercado y de comunicación.
7. El manejo de políticas de promoción.
8. El análisis de la investigación de mercados.
9. Dirección de empresas de servicio, públicas y privadas en todos los campos relacionados con lo político, turístico, social y marketing de ciudad.
10. Integración de todas las áreas de una empresa para orientarlas hacia metas de crecimiento y lograr el desarrollo de negocios altamente rentables para una empresa.

#### **2.4. Marco legal**

##### **Constitución Política de la República del Ecuador (2008)**

##### **Título VII**

##### **Régimen del Buen Vivir en Plan toda una Vida**

**Art. 26.-** La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

**Art. 27.-** La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

**Art. 347.-** Será responsabilidad del estado:

1. Fortalece la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas.
2. Incorpora las tecnologías de información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas y sociales.

**Art. 349.-** El estado garantiza al personal docente, en todos los niveles y modalidades, estabilidad, actualización, formación continua y mejoramiento pedagógico y académico.

**Art. 388.-** El estado destinara los recursos necesarios para la investigación científica, la recuperación y desarrollo de saberes ancestrales y la difusión del conocimiento.

**Art. 38.-** Objetivos de los programas de educación. - La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

- a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;
- b) Promover y practicar la paz, el respeto a los derechos humanos y libertades fundamentales, la no discriminación, la tolerancia, la valoración de las diversidades, la participación, el diálogo, la autonomía y la cooperación;
- c) Ejercitar, defender, promover y difundir los derechos de la niñez y adolescencia;
- d) Prepararlo para ejercer una ciudadanía responsable, en una sociedad libre, democrática y solidaria;
- e) Orientarlo sobre la función y responsabilidad de la familia, la equidad de sus relaciones internas, la paternidad y maternidad responsable y la conservación de la salud;

- f) Fortalecer el respeto a tu progenitor y maestros, a su propia identidad cultural, su idioma, sus valores, a los valores nacionales y a los de otros pueblos y culturas;
- g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo;
- h) La capacitación para un trabajo productivo y para el manejo de conocimientos científicos y técnicos; e,
- i) El respeto al medio ambiente.

### **Sección octava De la educación**

Art. 66.- La educación es derecho irrenunciable de las personas, deber inexcusable del Estado, la sociedad y la familia; área prioritaria de la inversión pública, requisito del desarrollo nacional y garantía de la equidad social. Es responsabilidad del Estado definir y ejecutar políticas que permitan alcanzar estos propósitos. La educación, inspirada en principios éticos, pluralistas, democráticos, humanistas y científicos, promoverá el respeto a los derechos humanos, desarrollará un pensamiento crítico, fomentará el civismo; proporcionará destrezas para la eficiencia en el trabajo y la producción; estimulará la creatividad y el pleno desarrollo de la personalidad y las especiales habilidades de cada persona; impulsará la interculturalidad, la solidaridad y la paz.

Art. 75.- Serán funciones principales de las universidades y escuelas politécnicas, la investigación científica, la formación profesional y técnica, la creación y desarrollo de la cultura nacional y su difusión en los sectores populares, así como el estudio y el planteamiento de soluciones para los problemas del país, a fin de contribuir a crear una nueva y más justa sociedad ecuatoriana, con métodos y orientaciones específicos para el cumplimiento de estos fines.

Art. 78.- Para asegurar el cumplimiento de los fines y funciones de las instituciones estatales de educación superior, el Estado garantizará su financiamiento e incrementará su patrimonio. Por su parte, las universidades y escuelas politécnicas crearán fuentes complementarias de ingresos y sistemas de contribución.

### **Ley Orgánica de Educación Superior**

Art. 4.- Derecho a la Educación Superior.- El derecho a la educación superior consiste en el ejercicio efectivo de la igualdad de oportunidades, en función de los méritos respectivos, a fin de acceder a una formación académica y profesional con producción de conocimiento pertinente y de excelencia.

**Art. 8.- Serán Fines de la Educación Superior.-** La educación superior tendrá los siguientes fines:

- a) Aportar al desarrollo del pensamiento universal, al despliegue de la producción científica y a la promoción de las transferencias e innovaciones tecnológicas;
- b) Fortalecer en las y los estudiantes un espíritu reflexivo orientado al logro de la autonomía personal, en un marco de libertad de pensamiento y de pluralismo ideológico; c) Contribuir al conocimiento, preservación y enriquecimiento de los saberes ancestrales y de la cultura nacional;
- d) Formar académicos y profesionales responsables, con conciencia ética y solidaria, capaces de contribuir al desarrollo de las instituciones de la República, a la vigencia del orden democrático, y a estimular la participación social;
- e) Aportar con el cumplimiento de los objetivos del régimen de desarrollo previsto en la Constitución y en el Plan Nacional de Desarrollo;

f) Constituir espacios para el fortalecimiento del Estado Constitucional, soberano, independiente, unitario, intercultural, plurinacional y laico; y,

g) Contribuir en el desarrollo local y nacional de manera permanente, a través del trabajo comunitario o extensión universitaria.

**Art. 9.- La educación superior y el buen vivir.-** La educación superior es condición indispensable para la construcción del derecho del buen vivir, en el marco de la interculturalidad, del respeto a la diversidad y la convivencia armónica con la naturaleza.

**Art. 13.- Funciones del Sistema de Educación Superior.- Son funciones del Sistema de Educación Superior:** a) **Garantizar el derecho** a la educación superior mediante la docencia, la investigación y su vinculación con la sociedad, y asegurar crecientes niveles de calidad, excelencia académica y pertinencia; b) Promover la creación, desarrollo, transmisión y difusión de la ciencia, la técnica, la tecnología y la cultura; c) Formar académicos, científicos y profesionales responsables, éticos y solidarios, comprometidos con la sociedad, debidamente preparados para que sean capaces de generar y aplicar sus conocimientos y métodos científicos, así como la creación y promoción cultural y artística;

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGIA DE INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. Diseño de la investigación**

El presente proyecto correspondió a un estudio de tipo analítico, mismo que busca ampliar y profundizar la incidencia de las tendencias educativas modernas para entornos virtuales, tiene un enfoque cuantitativo es decir, se compilara información relevante de las variables a estudiar con el fin de establecer una posible respuesta. Por lo que, la investigación se diseñara un estudio correlacional y experimental para establecer respuestas exhaustivas a través de la técnica e instrumento de investigación ante ello se ejecutará, encuestas a los estudiantes y entrevista a los docentes. Por ende, todas las técnicas e instrumentos utilizados mediante la metodología manejada admitirán la recopilación de datos.

#### **3.2. Modalidad de la investigación**

##### **Investigación Cualitativa**

González (2020) interpreta “este proceso se basa en un contexto real donde existe una pregunta inicial que es ¿cómo sucede? ¿Por qué sucede? y ¿Qué dio origen a este suceso?”.

Por lo supeditado, esta investigación permite agrupar datos asentados en la realidad que viven los estudiantes universitarios donde el conocimiento resulta una prioridad para determinar criterios multimétodicos con el fin de determinar una resolución a la problemática.

##### **Investigación Cuantitativa**

“Este método ayuda a recopilar información en el cual se da un contraste de teorías basándose en un supuesto, pero desde un punto de vista numérico;

este método exhorta un procedimiento cuantificado que se orienta a establecer un análisis sistemático de una muestra establecida” (2018)

La investigación cuantitativa es un proceso destinado a resolver inquietudes a partir de la recolección y análisis de datos. La mejor manera de conocer e incluso controlar nuestra vida es investigando. Hacer investigación nos hace más libres. Por todo ello merece la pena investigar.

Por lo consiguiente, la investigación cuantitativa produce conocimiento basado en datos que nos permite tomar decisiones más razonables, averiguar qué sucede más allá de nuestros ojos y tratar de predecir qué sucederá en el futuro.

### **3.3. Tipos de investigación**

#### **Según finalidad**

##### **Investigación Bibliográfica**

La investigación bibliográfica consiste en la revisión de material bibliográfico existente con respecto al tema a estudiar. Ante ello, Goris (2015) “El proceso de llevar a cabo una revisión bibliográfica es una parte integral de la investigación”. Por lo que, es importante la investigación bibliográfica dado que es una revisión de documentos para conocer el estado en que se encuentra el tema u objeto que se está investigando.

Por ende, la investigación bibliográfica es considerada como una revisión de la literatura es también una importante herramienta que sirve para informar y desarrollar la práctica e invitar a la discusión en el trabajo académico.

## **Según su objetivo gnoseológico**

### **Investigación Explicativa**

Su objetivo es encontrar por qué y para qué de un objeto de estudio. Peñafiel (2017) “La investigación explicativa se orienta a establecer las causas que originan un fenómeno determinado Se revelan las causas y efectos de lo estudiado a partir de una explicación del fenómeno de forma deductiva a partir de teorías o leyes”.

Así mismo, la investigación explicativa descubre el por qué y el para qué de un fenómeno. Sino del estado real y concreto en que se encuentre el grado de conocimiento que se tiene sobre el objeto o fenómeno de interés para el investigador.

### **Investigación Descriptiva**

“Una característica importante de la investigación descriptiva se relaciona con el hecho de que mientras que la investigación descriptiva puede emplear un número de variables, sólo se requiere una variable para llevar a cabo un estudio descriptivo”. (Reyes, 2020)

Para comprender mejor, la investigación descriptiva pueden ser explicados como describiendo, explicando y validando los hallazgos de la investigación. Es muy común el estudio y abordaje de la realidad, para poder desprender de la misma, un conjunto de valores que resulten preponderantes para el conocimiento humano

## **3.4. Métodos de investigación**

### **Teórico:**

#### **Investigación Deductiva**

“El método inductivo-deductivo está conformado por dos procedimientos inversos: inducción y deducción. Su base es la repetición de hechos y

fenómenos de la realidad, encontrando los rasgos comunes en un grupo definido”. (Rodríguez Jiménez y Andrés Pérez, 2019)

Para ilustrar mejor, el método deductivo es la argumentación deductiva, de donde se deduce una conclusión obtenida por la referencia de las premisas universal a la particular para llegar a conclusiones de los aspectos que lo caracterizan.

### **Investigación inductiva**

“Este procedimiento inductivo ha sido potenciado por los positivistas como el único válido para generar conocimientos y en la actualidad también se utiliza con mucha frecuencia por las ciencias sociales como vía esencial de construir conocimientos desde lo investigativo”. (Rodríguez, 2017)

En particular, la investigación inductiva explica posiciones y enfoques diferentes, referentes al objeto de estudio por tanto su aplicación mecánica puede conducir a conclusiones que se alejen de la realidad estudiada así como explica los resultados obtenidos del estudio.

## **3.5. Técnicas de investigación**

### **Entrevista**

“Antes de iniciar la entrevista, las personas que realizan la locución deben presentar el tema, señalar sus antecedentes, sus implicaciones para la comunidad, y la importancia o razón por la que se incluye en el programa”. (Cuello, 2017)

De manera puntual, la entrevista se trata de la recolección de información, cuyo valor dependerá tanto de las vivencias del entrevistado como de la habilidad para realizar preguntas del entrevistador.

## **Encuesta**

Los resultados del estudio atestaran de información necesaria para que el equipo de salud pueda trabajar en la atención primaria de la salud en las actividades de promoción y prevención enfatizando en la consejería, seguimiento, cuidado y control integral, actividad que le compete intrínsecamente al oportuno. (Monja, 2019)

Será preciso mostrar que, la encuesta se realiza una serie de preguntas sobre uno o varios temas a una muestra de personas seleccionadas siguiendo una serie de reglas científicas que hacen que esa muestra sea, representativa de la población general.

### **3.6. Instrumento de investigación**

#### **Cuestionario**

Desde una perspectiva investigativa “el cuestionario es un instrumento que permite compilar datos de un fenómeno, hecho o circunstancia mediante preguntas estructuradas o no estructuradas, al igual que pueden ser abiertas o cerradas”. (López&Roldán, 2016)

Por lo consiguiente el empleo de este instrumento sirvió para recopilar información en relación al cómo influyen las tendencias educativas modernas en los entornos virtuales dentro de la Universidad de Guayaquil específicamente Mac Titulación T1 carrera de Mercadotecnia y Publicidad ante ello, se determinaron causas y efectos que dieron paso a la problemática asimismo, se pudo obtener la respuesta al problema planteado.

#### **Escala de Likert**

Para Minshum (2020) “Es una herramienta elemental para realizar investigaciones, manejadas regularmente en técnicas de búsqueda como la

entrevista y encuesta la cual pretende obtener respuestas puntuales a preguntas cerradas". (MInShum, 2020)

Por lo antes citado la escala de Likert permite medir, promediar y evaluar las encuestas realizadas a los docentes y estudiantes de la Universidad de Guayaquil Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, carrera de Mercadotecnia y Publicidad con el propósito de mejorar los entornos virtuales.

### 3.7. Población y muestra

#### Población

La difusión de la realización del operativo censal entre la población fue focalizada en la provincia. Se informó a los hogares sobre la visita de los empadronadores mediante el uso de cartas- avisos- los mismos que fueron utilizados adicionalmente para la concertación de citas, (INEC, 2017)

**Tabla 3**  
**Población carrera de mercadotecnia y publicidad de la unidad de titulación**

Ítem	Estratos	Frecuencias	Porcentajes
1	Docentes	1	6%
2	Estudiantes	39	94%
<b>Total</b>		40	100%

**Fuente:** Carrera de mercadotecnia y publicidad de la unidad de titulación I

**Elaborado por:** Saskya Anabelle Franco Farías

#### Muestra

La muestra se considera como una extracción del universo (población) de un determinado grupo de estudio con el fin de considerar las características esenciales para el estudio y así utilizar el método mas adecuado que se puede aplicar para la recolección de datos. Sampieri et al (2014, p. 171)

**Tabla 4**

**Muestra carrera de mercadotecnia y publicidad de la unidad de titulación**

<b>Ítem</b>	<b>Estratos</b>	<b>Frecuencias</b>	<b>Porcentajes</b>
1	Docentes	1	6%
2	Estudiantes	39	94%
<b>Total</b>		40	100%

**Fuente:** Carrera de mercadotecnia y publicidad de la unidad de titulación I

**Elaborado por:** Saskya Anabelle Franco Farías

### 3.8. Análisis de la encuesta aplicada a los estudiantes.

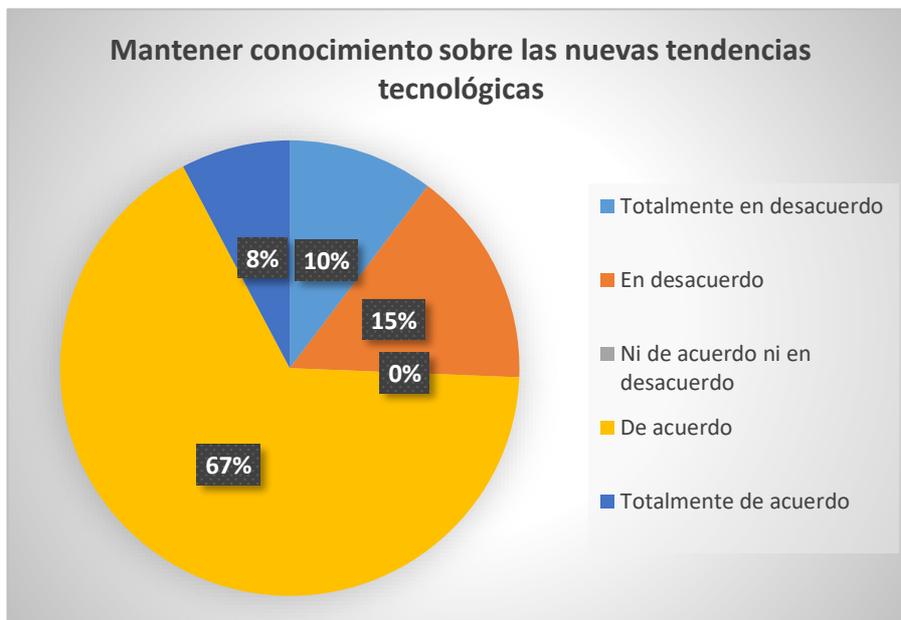
#### 1. ¿Considera usted mantenerse al tanto de las nuevas tecnologías?

**Tabla 5** Mantener conocimiento sobre las nuevas tendencias tecnológicas

Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
1	Totalmente en desacuerdo	4	10%
	En desacuerdo	6	15%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
	De acuerdo	26	67%
	Totalmente de acuerdo	3	8%
Total		39	100%

Elaborado por: Saskya Anabelle Franco Farías

**Gráfico 1** Mantener conocimiento sobre las nuevas tendencias tecnológicas



Elaborado por: Saskya Anabelle Franco Farías

#### Análisis

De acuerdo a la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad de titulación MAC-TI de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación el 67% coinciden estar de acuerdo que se debe mantenerse informado a las nuevas tecnologías que se puedan utilizar en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

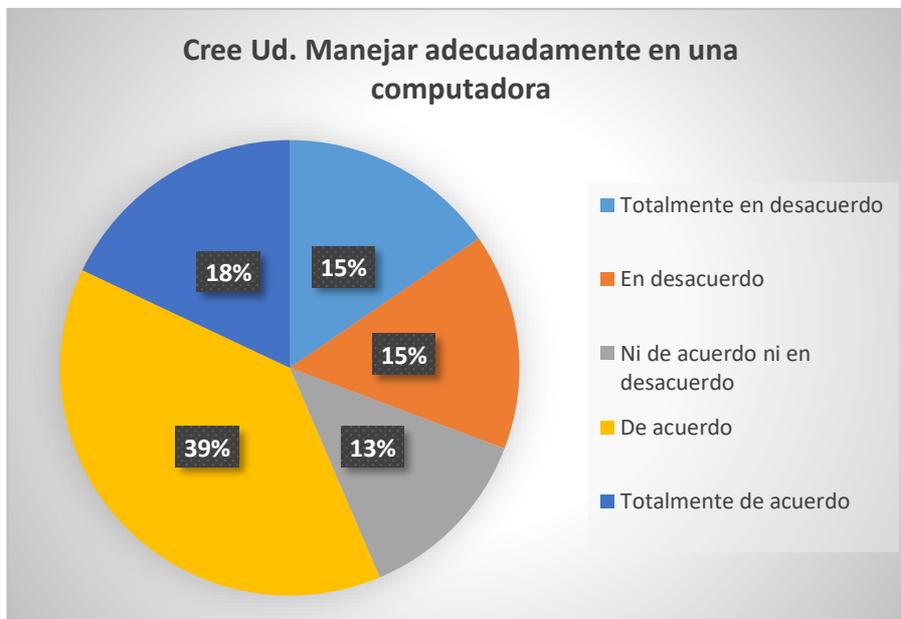
2. ¿Cree usted saber trabajar con archivos, carpetas, crear documentos, guardar, mover y eliminar en un computador o en unidades periféricas (CD, flash memory, disco externo)?

**Tabla 6** Cree Ud. Manejar adecuadamente en una computadora

Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
2	Totalmente en desacuerdo	6	15%
	En desacuerdo	6	15%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	5	13%
	De acuerdo	15	39%
	Totalmente de acuerdo	7	18%
	Total	39	100%

**Elaborado por:** Saskya Anabelle Franco Farías

**Gráfico 2** Cree Ud. Manejar adecuadamente en una computadora



**Elaborado por:** Saskya Anabelle Franco Farías

**Análisis**

De acuerdo a la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad de titulación MAC-TI de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación el 39% expresan estar de acuerdo a que algunas personas saben trabajar con archivos, carpetas, crear documentos, guardar, mover y eliminar en un computador o en unidades periféricas.

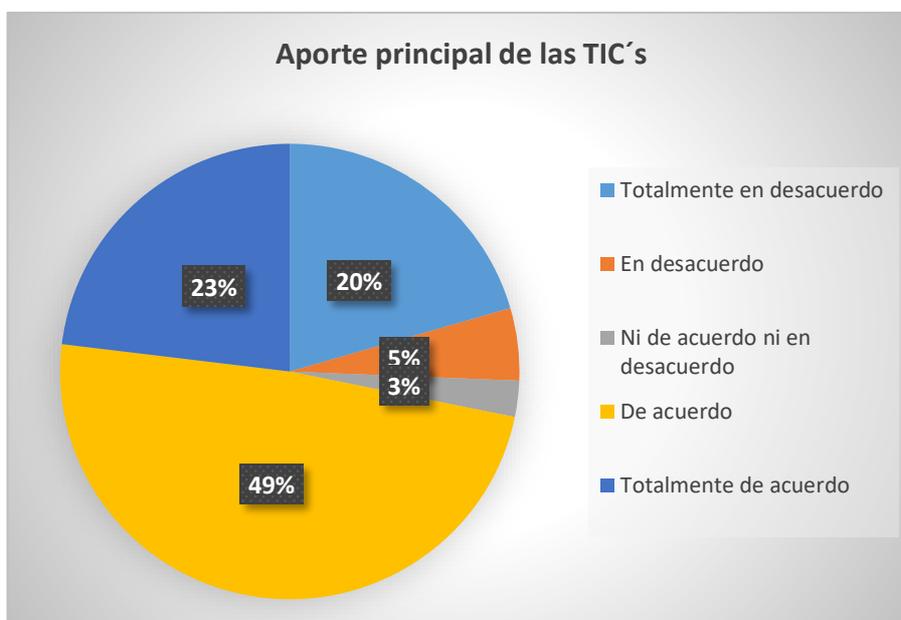
### 3. ¿Piensa usted que las TICs son el principal aporte para las tendencias educativas modernas?

**Tabla 7** Aporte principal de las TIC's

Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
3	Totalmente en desacuerdo	8	20%
	En desacuerdo	2	5%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	3%
	De acuerdo	19	49%
	Totalmente de acuerdo	9	23%
	Total	39	100%

**Elaborado por:** Saskya Anabelle Franco Farías

**Gráfico 3** Aporte principal de las TIC's



**Elaborado por:** Saskya Anabelle Franco Farías

### Análisis

Según a la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad de titulación MAC-TI de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación el 49% coinciden en estar de acuerdo que las TIC's son el principal aporte para las tendencias educativas modernas.

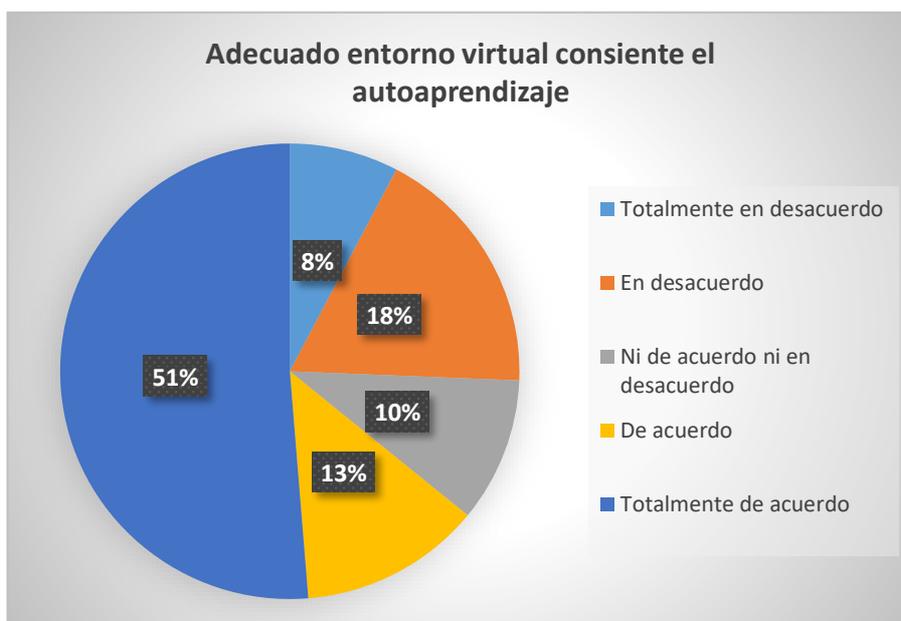
#### 4. ¿Considera que un adecuado entorno virtual consiente el auto aprendizaje y trabajo colaborativo?

**Tabla 8** Adecuado entorno virtual consiente el autoaprendizaje

Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
4	Totalmente en desacuerdo	3	8%
	En desacuerdo	7	18%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4	10%
	De acuerdo	5	13%
	Totalmente de acuerdo	20	51%
	Total	39	100%

**Elaborado por:** Saskya Anabelle Franco Farías

**Gráfico 4** Adecuado entorno virtual consiente el autoaprendizaje



**Elaborado por:** Saskya Anabelle Franco Farías

#### Análisis

De acuerdo a la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad de titulación MAC-TI de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación el 51% menciona estar totalmente de acuerdo que un adecuado entorno virtual consiente el auto aprendizaje y trabajo colaborativo.

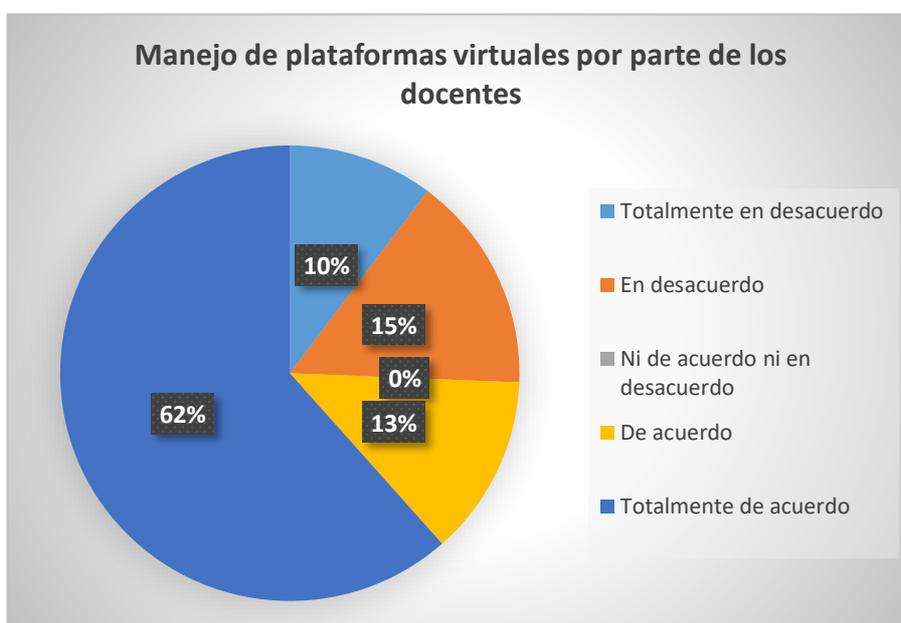
**5. ¿Considera usted que su docente sabe manejar plataformas virtuales al momento de impartir sus clases?**

**Tabla 9** Manejo de plataformas virtuales por parte de los docentes

Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
5	Totalmente en desacuerdo	4	10%
	En desacuerdo	6	15%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
	De acuerdo	5	13%
	Totalmente de acuerdo	24	62%
	Total	39	100%

Elaborado por: Saskya Anabelle Franco Farías

**Gráfico 5** Manejo de plataformas virtuales por parte de los docentes



Elaborado por: Saskya Anabelle Franco Farías

**Análisis**

De acuerdo a la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad de titulación MAC-TI de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación el 51% indica estar totalmente de acuerdo que su docente sabe manejar plataformas virtuales al momento de impartir sus clases.

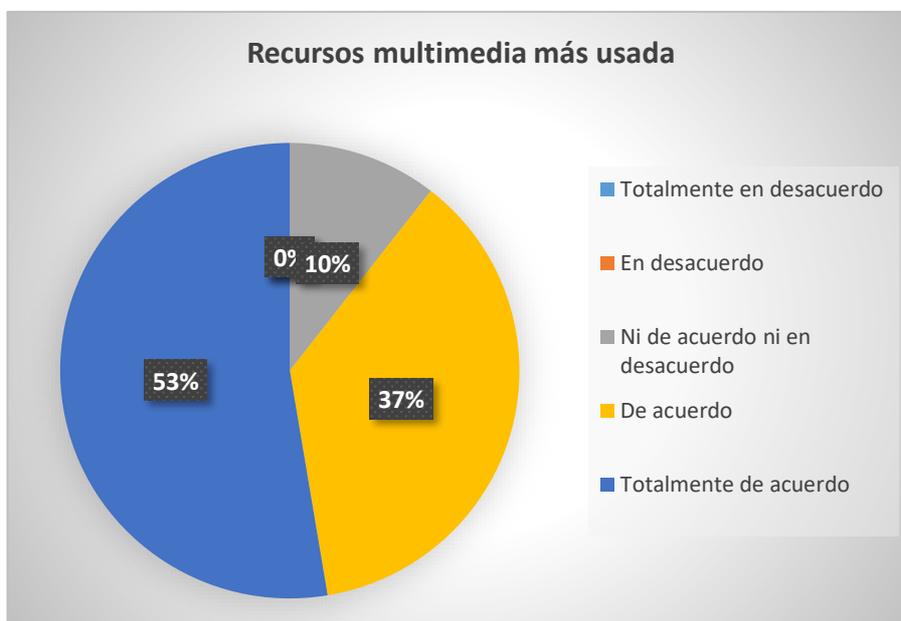
**6. ¿Le gustaría aprender con recursos multimedia a través de audio, video y movimiento?**

**Tabla 10** Recursos multimedia más usada

Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
6	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4	10%
	De acuerdo	14	37%
	Totalmente de acuerdo	20	53%
	Total	39	100%

Elaborado por: Saskya Anabelle Franco Farías

**Gráfico 6** Recursos multimedia más usada



Elaborado por: Saskya Anabelle Franco Farías

**Análisis**

Según a la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad de titulación MAC-TI de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación el 51% menciona estar totalmente de acuerdo que le gustaría aprender con recursos multimedia a través de audio, video y movimiento.

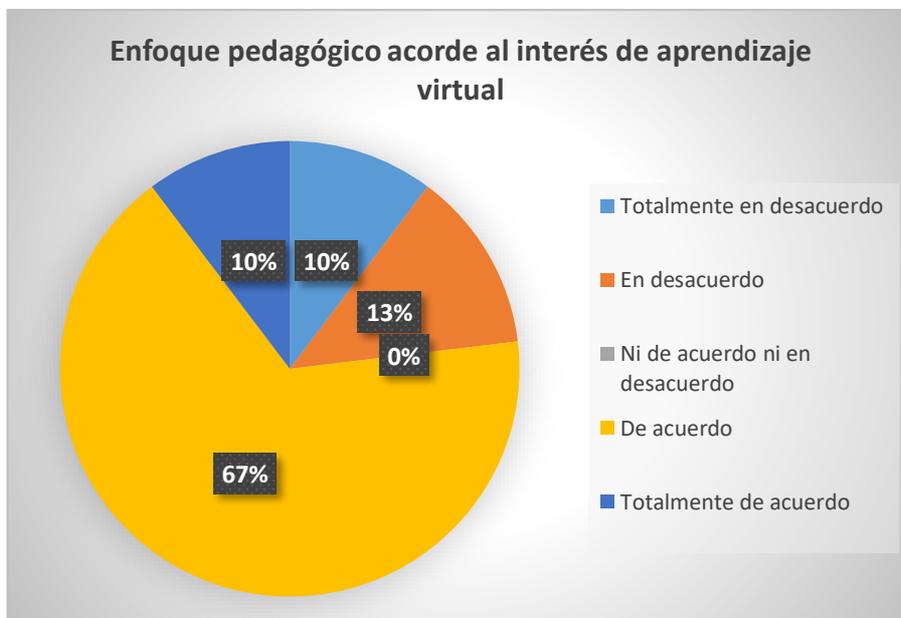
**7. ¿Considera que el enfoque pedagógico ofertado por la Universidad de Guayaquil carrera de mercadotecnia y publicidad está acorde a los interés de aprendizaje virtual que el alumnado necesita?**

**Tabla 11** Enfoque pedagógico acorde al interés de aprendizaje virtual

Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
3	Totalmente en desacuerdo	4	10%
	En desacuerdo	5	13%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
	De acuerdo	26	67%
	Totalmente de acuerdo	4	10%
	Total	39	100%

Elaborado por: Saskya Anabelle Franco Farías

**Gráfico 7** Enfoque pedagógico acorde al interés de aprendizaje virtual



Elaborado por: Saskya Anabelle Franco Farías

**Análisis**

De acuerdo a la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad de titulación MAC-TI de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación el 67% indica estar de acuerdo que el enfoque pedagógico ofertado por la Universidad de Guayaquil carrera de mercadotecnia y publicidad está acorde a los interés de aprendizaje virtual que el alumnado necesita.

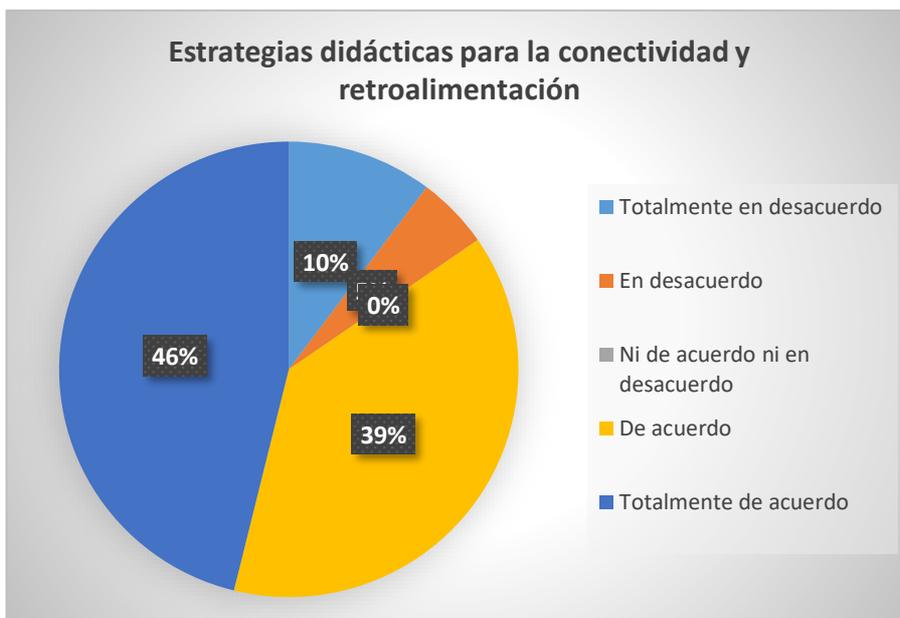
8. ¿Considera usted que las estrategias didácticas, la conectividad y la retroalimentación son parte importante para mejorar las tendencias educativas modernas?

**Tabla 12** Estrategias didácticas para la conectividad y retroalimentación

Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
3	Totalmente en desacuerdo	4	10%
	En desacuerdo	2	5%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
	De acuerdo	15	39%
	Totalmente de acuerdo	18	46%
	Total	39	100%

Elaborado por: Saskya Anabelle Franco Farías

**Gráfico 8** Estrategias didácticas para la conectividad y retroalimentación



Elaborado por: Saskya Anabelle Franco Farías

### Analisis

Segun la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad de titulación MAC-TI de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación el 46% menciona estar totalmente de acuerdo en las estrategias didácticas, la conectividad y la retroalimentación son parte importante para mejorar las tendencias educativas modernas.

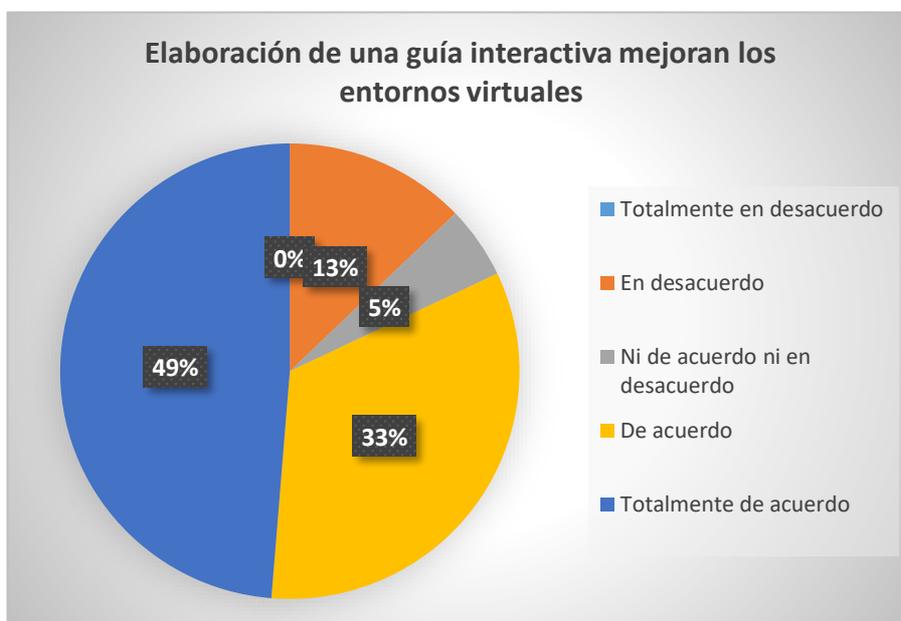
**9. ¿Considera usted que la elaboración de una guía interactiva sobre las tendencias educativas mejoraran la utilidad de los entornos virtuales?**

**Tabla 13** Elaboración de una guía interactiva mejoran los entornos virtuales

Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
3	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	5	13%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	5%
	De acuerdo	13	33%
	Totalmente de acuerdo	19	49%
	Total	39	100%

Elaborado por: Saskya Anabelle Franco Farías

**Gráfico 9** Elaboración de una guía interactiva mejoran los entornos virtuales



Elaborado por: Saskya Anabelle Franco Farías

**Analisis**

De acuerdo a la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad de titulación MAC-TI de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación el 49% indican estar totalmente de acuerdo en la elaboración de una guía interactiva servirá para que las tendencias educativas mejoraran la utilidad de los entornos virtuales.

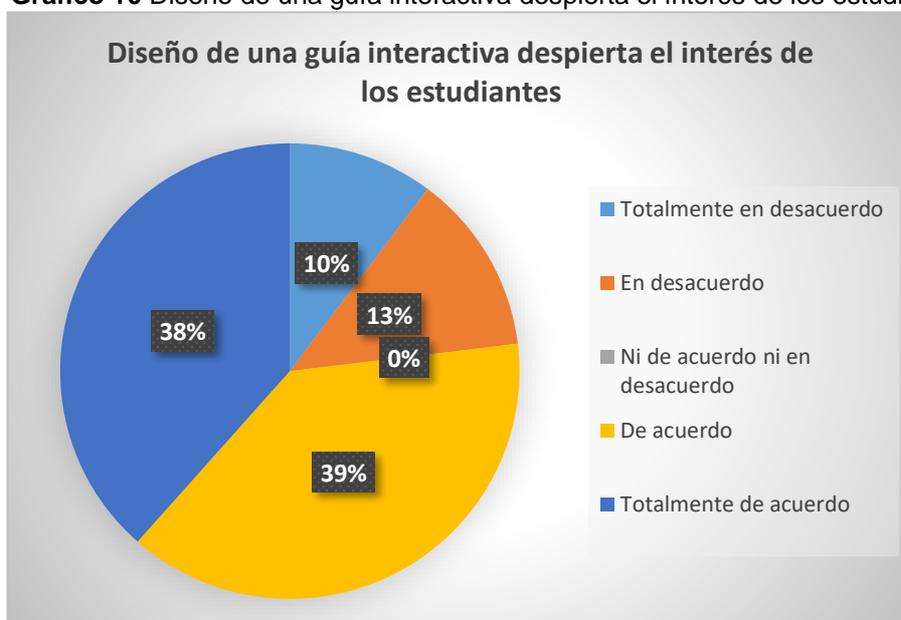
**10. ¿Piensa usted que el diseño de la guía interactiva despertara el interés de los estudiantes por actualizar nuevos conocimientos?**

**Tabla 14** Diseño de una guía interactiva despierta el interés de los estudiantes

Ítem	Categoría	Frecuencia	Porcentaje
10	Totalmente en desacuerdo	4	10%
	En desacuerdo	5	13%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
	De acuerdo	15	39%
	Totalmente de acuerdo	15	38%
	Total	39	100%

Elaborado por: Saskya Anabelle Franco Farías

**Gráfico 10** Diseño de una guía interactiva despierta el interés de los estudiantes



Elaborado por: Saskya Anabelle Franco Farías

**Análisis**

Según la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad de titulación MAC-TI de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, el 39% expresan que el diseño de una guía interactiva podrá despertar el interés por actualizar los conocimientos y adquirir nuevos saberes.

### **3.9. Conclusiones y recomendaciones**

#### **Conclusiones**

El fortalecimiento para el desarrollo de las competencias digitales de los docentes para los docentes de la Universidad de Guayaquil, en la que se ha diagnosticado en la situación actual de los docentes conllevan dificultades en competencias digitales, basados en la estrategias de conectividad.

La investigación trata sobre las tendencias educativas modernas para entornos virtuales de aprendizaje como herramientas tecnológicas para fomentar el aprendizaje.

Las tendencias educativas modernas pueden desarrollar las competencias digitales y fomentar el uso de herramientas esenciales para el desarrollo enseñanza aprendizaje de forma E-Learning, con todos los aplicativos necesarios para trabajar en entornos de aprendizaje EVA.

#### **Recomendaciones**

Se recomienda la adecuación e implementación de nuevas tecnologías actuales y modernas como son los entorno virtual para el proceso de enseñanza-aprendizaje basado en la potencialidad de mejorar las tareas. En la actualidad la tecnología debe estar presente en el salón de clases como una herramienta de apoyo basado en las características de ser gráficas, multimedia, interactivas, motivadoras que permiten evaluar y retroalimentarse.

Sugerimos una continua capacitación a los docentes de todas las áreas con la finalidad de brindar los conocimientos que permitan a los docentes crear entornos virtuales de aprendizaje a través de trabajos multidisciplinarios, considerando que predominantemente el factor de las competencias tecnológicas es una debilidad en el sistema educativa.

Se recomienda que se realice las gestiones pertinentes a través de los organismos públicos o privados para dotar de internet y mejorar las condiciones de la Universidad de Guayaquil para mejorar la satisfacción de los estudiantes para proveer de los equipos y una mayor accesibilidad e incluso con el uso de herramientas virtuales.

## **CAPITULO IV**

### **PROPUESTA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **4.1. Título de la Propuesta**

Guía interactiva

#### **4.2. Justificación**

La guía interactiva es conocida parte fundamental para la formación de los estudiantes debido a que es un instrumento donde se detalla las diversas actividades a seguir, por lo que, la presente investigación tiene como propósito el elaborar una guía interactiva que permite establecer estrategias de aprendizaje, cabe destacar, que esta guía de efectuar en el campo universitario de Guayaquil, en la cual participaran los estudiantes del Mac TI 2021-2022.

#### **4.3. Objetivos de la propuesta**

##### **Objetivo General**

Diseñar una guía interactiva sobre tendencias modernas para mejorar los entornos virtuales de la universidad de Guayaquil.

##### **Objetivos específicos**

- Evaluar las nuevas tendencias educativas para desarrollar habilidades interactivas en los estudiantes.
- Identificar las estrategias didácticas que permitan optimizar el aprendizaje virtual.
- Aprobar el diseño de una guía interactiva sobre nuevas tendencias educativas para mejorar los entornos virtuales.

#### **4.4. Aspectos Teóricos de la propuesta**

##### **Aspecto Pedagógico**

Es una ciencia que estudia el conocimiento orienta la practica educativa desde un enfoque educativo con el propósito de que el estudiante adquiera nuevos saberes o conocimientos, cabe destacar, que se la conoce como la ciencia de la educación; esta engloba lo social, lo personal, lo cultural, lo interpersonal, lo profesional, entre otro.

##### **Aspecto Psicológico**

Es considerada como una ciencia que estudia a la conducta humana por lo que, esta ciencia engloba cuatro objetivos principales como la descripción, explicación, predicción y modificación de comportamiento humano en un ambiente o grupo determinado.

##### **Aspecto Sociológico**

Es una ciencia que estudia el cómo interactúa las personas ante la sociedad, teniendo en cuenta que se encarga el analizar y describir la organización de la sociedad dividido por sus cultura, ideas y pensamientos.

##### **Factibilidad de su aplicación:**

###### **a. Factibilidad Técnica**

Este punto hace referencia en los materiales y recursos a utilizar en el presente proyecto de investigación como lo son: papel bond, lápices, plumas, impresora, flayer, entre otros

###### **b. Factibilidad Financiera**

En el presente proyecto de investigación se estipula el presupuesto, el cual se conoce como un documento donde se registra los gastos que se van a utilizar para la elaboración de la guía.

**Tabla N° 15**  
**Presupuesto de la investigación**

<b>Descripción</b>	<b>Valor</b>
<i>Impresiones</i>	35,00
<i>Pasajes</i>	27,00
<i>Tintas</i>	45,00
<i>Total</i>	107,00

**c. Factibilidad Humana**

En este punto, se establece a las personas que van a participar en este proyecto como la directora de la carrera Mg Olga Bravo Saltos, asimismo, que los estudiantes del MAC-TI

**4.5. Descripción de la Propuesta**

La presente guía interactiva llamada “**vida estudiantil virtual**” conceptualizará los entornos virtuales que los estudiantes puedan utilizar, se debe agregar que, se detallará las herramientas y usos de la plataforma Moodle la cual está siendo utilizada en la Universidad de Guayaquil.

# Guía interactiva



## Vida estudiantil virtual

**Autora: Saskya Anabelle Franco Farías**

**2021-2022**

# Presentación

Esta guía interactiva está dirigida para los docentes de la Unidad Educativa Universitaria Francisco Huerta Rendón, para ser utilizado correctamente los entornos virtuales de aprendizaje en las aulas de clase de la distinguida institución, fortaleciendo el desarrollo de habilidades, destrezas en los estudiantes.

Está presente guía interactiva el usuario aprenderá a utilizar la plataforma Moodle, conjuntamente con la utilización de la herramienta tecnológica la pizarra virtual. Se ha elaborado un instrumento lo más sencillo posible, en donde el usuario deberá seguir paso a paso conforme se presente las imágenes mostradas esto atrae a que los docentes estén emergidos a las nuevas tecnologías de información educativa.

Por lo consiguiente, nos transportan y nos obligan a pensar que todo lo que enlaza la educación y en especial aquella ligada a los entornos virtuales se sustenta en un arduo trabajo de continuo cambio y esfuerzo por parte del estudiante inmerso en la temática.

Los entornos virtuales en la educación deben brindar la posibilidad de garantizar una didáctica que estimule la visión cognoscitiva y que despierte un interés igual o mejor que el ofrecido en un espacio educativo presencial, apoyado en herramientas visuales y auditivas aprovechando el auge de la educación virtual que esta atrevesando el país a raíz del 2020



# Objetivo

Conocer los entornos virtuales mediante el uso adecuado de la guía básica para que los estudiantes puedan desarrollar actividades académicas y de investigación donde se puedan interactuar, estudiantes y estudiantes adquiriendo un ambiente de confianza como también los estudiantes podrá adquirir habilidades y actitudes que en un futuro pondrán en práctica en la sociedad.



# Entornos virtuales

## VENTAJAS



Los educandos se sienten personalizados en el trato con el docente y sus compañeros



Se podrá seguir el ritmo de trabajo marcado el profesor y sus compañeros del curso.



Existe mejora de la calidad de aprendizaje



Promueve la interacción del compañerismo



A los alumnos tiene un papel activo que no limita recibir información sino que forma parte de su propia formación.

El estudiante es protagonista de su propio proceso formativo

Optimización del aprendizaje significativo: al mismo tiempo asimila otro tipo de aprendizajes.

El educando no tiene que limitarse al centro de estudio.

El estudiante recibe una instrucción más personalizada.



## ¿Qué es un entorno virtual?

Los entornos virtuales de aprendizaje, es el método pedagógico del siglo XXI ya que es una manera efectiva para transmitir nuevos conocimientos educativos, para mejorar la calidad de la educación, de este modo la idea primordial para esta guía es seleccionar los medios tecnológicos más adecuados en la educación.

## ¿Porque es importante utilizar un entorno virtual?



La utilización de los entornos de aprendizaje hacen posible la interacción de Estudiantes y estudiantes, estos entornos cuentan con herramientas que apoyan el trabajo del Estudiantes. Al tener contacto en este tipo de herramientas el usuario esta con múltiples herramientas, como el chat, foros, enviar tareas a los estudiantes, tener interacción con los estudiantes dentro y fuera del aula.

# Aporte de los entornos virtuales

**Comencemos con el cambio de roles que se producen en el profesor y el alumno pues mientras el primero se convierte en un guía y en alguien que dirige y propone recursos más allá de transmitir conocimientos, el segundo, gracias a la flexibilidad de los EVA, fomenta su propia responsabilidad, la implicación, colaboración y la interacción en un entorno que facilita el aprendizaje activo y colaborativo y que, además, permiten crear redes de conocimiento y aprendizaje.**



# Estudiante Virtual

La formación virtual es una metodología de estudio que está en auge actualmente y tiene una previsión de crecimiento dentro del mercado actual. Este tipo de formación cambia el paradigma de la educación tal y como la conocemos hasta ahora en la formación presencial.

Esto conlleva a unos cambios significativos de los roles de los estudiante; siendo el alumnado el principal protagonista y responsable de su formación, y pasando el docente, de ser transmisor del conocimiento, a ser facilitador y guía en proceso de enseñanza aprendizaje.

<https://www.youtube.com/watch?v=AgX4oJJ1ZyQ>



## ESTUDIANTE UNIVERSITARIO

### ROL DEL ESTUDIANTE EN LÍNEA



Sitúa al estudiante en el centro: es la figura central en torno a la cual pivota la institución y la acción docente.

Aprende a través de la interacción y tiene lugar en colaboración. Utiliza espacios virtuales o plataformas y necesita el uso de las TICs, en especial de Internet, para llevar a cabo los procesos comunicativos y de aprendizaje.

El estudiante en línea es el protagonista en su proceso de enseñanza aprendizaje.

El estudiante tiene un papel activo y el aprendizaje se da a través del trabajo autónomo y autoplanificado.

Este nuevo paradigma educativo fomenta las comunidades de autoconocimiento.

# Características del estudiante Virtual

- Tiene un control sobre su propio aprendizaje.
- Es participe activo de la construcción del conocimiento.
- Organiza su trabajo, busca flexibilidad.
- Es independiente y capaz de resolver sus problemas.
- Desarrolla habilidades cognitivas y sociales.
- Debe de tener un alto nivel de desarrollo de habilidades para el aprendizaje autónomo, la gestión de la información, el trabajo colaborativo y la solución de problemas.
- Conoce las herramientas indispensables para participar en un curso por red.
- Forma parte de grupos de trabajo conformados con sus compañeros de cursos





## Recursos y objetos de aprendizaje virtual.



Clasificación	Tipos	Propósito	Herramientas
Recursos Didácticos	Presentaciones, documentos de texto, vídeos, animaciones, imágenes, multimedia, películas, casos, blogs, sitios web.	Brindar recursos que sirvan como apoyo al desarrollo de un contenido o tema y que se utilice con una finalidad educativa aunque no haya sido creado con este objetivo.	PowerPoint Slidebean Slideshare Youtube Sitios web Blogs Freepik
Materiales didácticos	Presentaciones, documentos de texto, vídeos, animaciones, multimedia, cuadernos digitales,	Presentar a los estudiantes el contenido de una temática de manera completa utilizando recursos como texto, imágenes, videos	Presentaciones: Slidebean, Slideshare, Power Point, Prezi, Keynote Documentos: Word,
	mapas conceptuales, mapas mentales, blogs, sitios web.	entre otros, además contemplan actividades de autoevaluación y de aprendizaje.	Documentos de Google, PDF Cuadernos digitales: Cuadernia, Edilim Videos: Power Point, Animoto, Voki, Movie Maker, Wink Mapas conceptuales y mentales: Cacao, Mindmanager, Cmaptools, Mindomo. Imágenes: Gimp Sitios web: Jimdo, Google Sites Portafolio: Jimdo, Blogs, Wikis
Objeto de aprendizaje	Paquetes con elementos como texto, imagen, videos, ejercicios de evaluación.	Brindar a los participantes la información más completa y actualizada sobre una temática específica.	ExeLearning Cuadernia Edilim

<https://www.youtube.com/watch?v=r30ld0w8R4s>



¡Vamos  
Aprende!

# PLATAFORMA MOODLE

Moodle fue creado por Martin Dougiamas, en agosto del 2002, es una aplicación web de tipo educativo, creando ambientes de comunidades educativas en línea. Las herramientas son de gran utilidad ya que el docente puede gestionar cursos en línea, chat, foros, actividades etc.



## HERRAMIENTAS

Las principales herramientas de esta plataforma son: Personalización del sitio utilizando temas, estilos, los colores del sitio.

- 
- Realizar tareas,
- Cuestionarios
- Materiales
- Consultas
- Encuestas
- Tareas en la página principal.



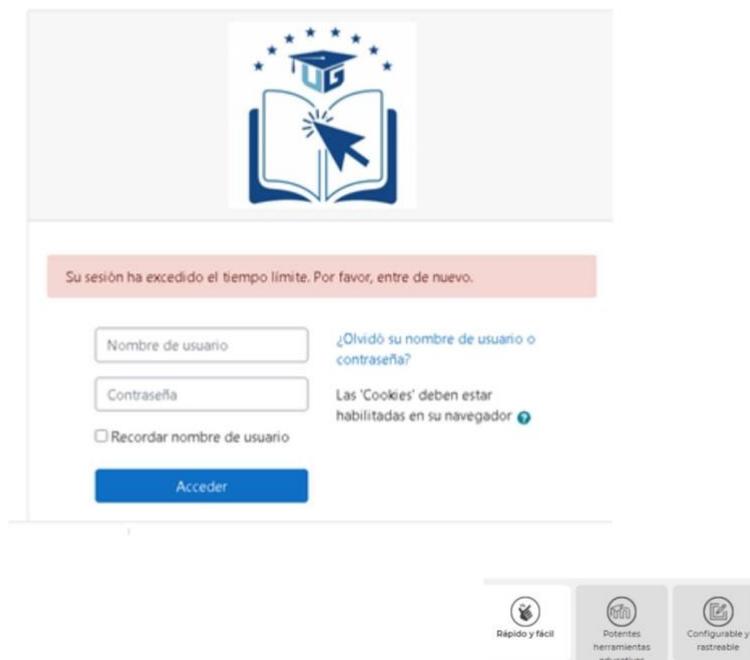
# TIPOS DE USUARIO

El administrador, definido durante la instalación.

- Los docentes pueden añadir su propia contraseña para sus cursos.
- Los estudiantes que son partícipes de trabajos enviados por los docentes.
- Los invitados solo pueden ingresar y solo observar.

Para poder ingresar a la plataforma virtual ingresar a la página.

<https://campusvirtual2.ug.edu.ec/login/index.php>



Su sesión ha excedido el tiempo límite. Por favor, entre de nuevo.

Nombre de usuario

Contraseña

Recordar nombre de usuario

Acceder

¿Olvidó su nombre de usuario o contraseña?

Las 'Cookies' deben estar habilitadas en su navegador

Rápido y fácil

Potentes herramientas educativas

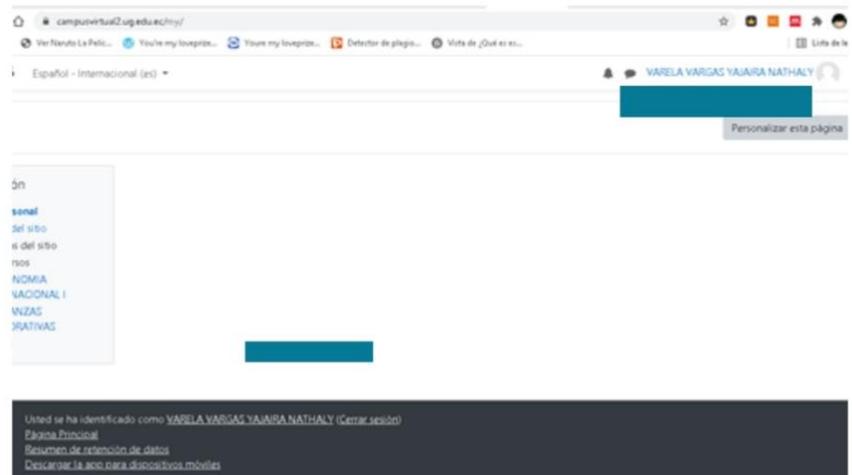
Configurable y rastreable

Para poder acceder al sistema debe estar registrado como usuario del mismo. Para ingresar debemos colocar los datos proporcionados por la institución o en este caso la Universidad de Guayaquil.

Moodle utiliza una interfaz fácil e intuitiva con la que resulta sencillo familiarizarse rápidamente.

Por lo general la información más relevante es mostrada en el centro de la pantalla mientras que a la izquierda y a la derecha se muestran los llamados “bloques” de Moodle.

Los bloques son utilizados para albergar toda clase de herramientas y funcionalidades. Registrarse como usuario haga clic en crear nueva cuenta se le aparecerá una nueva ventana de datos personales.



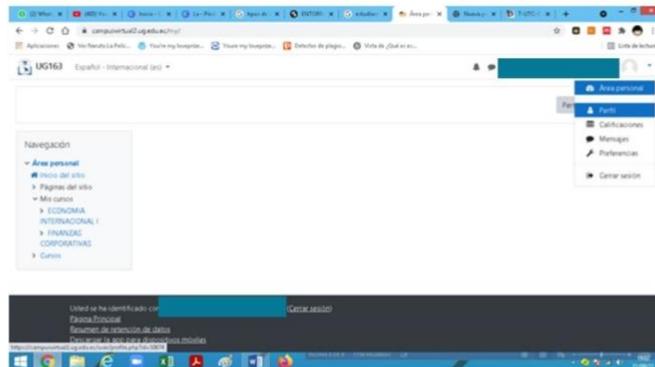
Llenar todos los datos requeridos por la plataforma como son:

- Nombre del usuario
- Contraseña
- Dirección de correo
- Nombres
- Apellidos
- Ciudad
- País
- Pregunta de seguridad

Al ver llenado todos los datos hacer clip en crear cuenta ejemplo

## PERFIL

Para editar el perfil podrás poner una foto, acceder a mensajes, tus preferencias como usuario a continuación te mostraremos la pantalla en la que ingresarás



### **Evaluación diagnóstica**



- Sociabilizar con los estudiantes universitarios el tema con el fin de determinar los conocimientos previos y las competencias de los participantes.
- Antes de iniciar las clases virtual es importante realizar un diagnóstico para conocer el nivel de conocimientos del estudiante, así como el grado de uso de las herramientas tecnológicas.
- Se puede realizar por medio de una encuesta o cuestionario, utilizando alguna herramienta de la plataforma o un formulario.

### **Evaluación Formativa**



- Busca obtener información acerca de las tendencias educativas modernas de cada participante y a partir de ello, tomar decisiones que ayuden a mejorar los entornos virtuales.
- Tanto el docente como el participante se mantienen al tanto del progreso en los aprendizajes, lo cual permite que el participante tome conciencia de su aprendizaje y trate de mejorar en los aspectos que esta fallando. Además el docente por medio de la realimentación puede guiar al participante indicando los puntos que debe mejorar.
- Se desarrolla como parte de un proceso, no tiene calificación sino que indica las habilidades y aprendizajes logrados a través de la enseñanza virtual.
- Para lograr este tipo de evaluación se pueden utilizar actividades como: mapas mentales, portafolios, foros o debates, estudios de caso, entre otras.
- Este tipo de evaluación debe enfocarse en documentar el crecimiento de cada estudiante de la Universidad de Guayaquil, facultad Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, carrera Mercadotecnia y Publicidad, Mac TII destacando las fortalezas de los participantes en lugar de sus debilidades.

#### 4.6. Referencias bibliográficas

- Alonso, T., & Thoilliez, B. (2019). Acceso a la profesión docente en Francia: una historia de 'Résistance' nacional contra algunas tendencias supranacionales. *Revista Española de Educación Comparada*.
- Arias, Gómez, Arias, Ortiz, & Garza. (2018). Perfil y competencias del docente universitario recomendados por la UNESCO y la OCDE". *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/06/competencias-docente-universitario.html>
- Arreaga, B. (2020). *Entornos Virtuales y su incidencia en el desarrollo de habilidades matemáticas en estudiantes de bachillerato*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- Baldino, G., Ferrara, D., Añasco, I., Heredia, L., Baez, N., Nahuel, L., & Marchesini, J. (2020). Tecnologías del aprendizaje y el conocimiento aplicado a la enseñanza de infraestructuras IT. *La Plata*.
- Blanco, H. (2020). *La didáctica en la práctica docente*. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.
- Bloom, D. (2020). POBLACION 2020. Obtenido de <https://www.imf.org/external/Pubs/FT/fandd/spa/2020/03/pdf/cambios-demograficos-y-crecimiento-economico-bloom.pdf>
- Cajal. (2019). *Lidifer.com*. Obtenido de <https://www.lifeder.com/investigacion-de-campo/>
- Cardenas, J. (12 de DICIEMBRE de 2018). *researchgate*. Obtenido de file:///C:/Users/personal/Downloads/CardenasJulian.2018.Investigacionc uantitativa.pdf
- Cedeño, E., & Murillo, J. (2020). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(1). Obtenido de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/2156/2275>
- Cruz, T., Toledo, C., Palomeque, M., & Cruz, Y. (2020). La teoría de aprendizaje que más se adapte al nuevo proceso de enseñanza-aprendizaje. *Dominio de la ciencia*, 6(4).
- Cuello, V. (30 de enero de 2017). Obtenido de <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/radio/2017/01/30/la-entrevista-radiofonica/>

- Díaz Narváez. (1 de mayo de 2016). *Artículos científicos, tipos de investigación y productividad*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/562/56243931011.pdf>
- El Comercio. (15 de 07 de 2014). *La repetición es básica en el proceso cognitivo*. Obtenido de <https://www.elcomercio.com/tendencias/bebes-aprendizaje-conocimiento-proceso-cerebro-crecimiento.html>
- ElComercio. (23 de junio de 2020). Entornos virtuales. *50 000 estudiantes empezaron clases online en institutos tecnológicos*. Obtenido de <https://www.elcomercio.com/tendencias/sociedad/estudiantes-clases-institutos-tecnicos-educacion.html>
- Felix, O. (2016). La entrevista como herramienta de investigación. *eustory*, 6. Obtenido de <http://eustory.es/blog/2016/5/29/la-entrevista-como-herramienta-de-investigacion>
- Fernandez, M. (5 de febrero de 2015). *trandes*. Obtenido de [https://www.programa-trandes.net/Ressources/Manuales/Manual\\_Cardenas\\_Investigacion\\_cuantitativa.pdf](https://www.programa-trandes.net/Ressources/Manuales/Manual_Cardenas_Investigacion_cuantitativa.pdf)
- Gómez, L., Moreno, G., & Machuca, L. (2020). La gamificación en mercadeo educativo como estrategia de gestión en las universidades acreditadas. *RISTI - Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*.
- Gonzales, C. (6 de diciembre de 2018). *scielo*. Obtenido de <http://scielo.iics.una.py/pdf/academo/v5n2/2414-8938-academo-5-02-133.pdf>
- González, D., Padilla, L., & Zúñiga, N. (2020). Investigación interdisciplinaria y transdisciplinaria como tendencia emergente de lo sistémico complejo desde el pensamiento crítico. *Oratores*, 7(11).
- González, N. (23 de mayo de 2020). *¿Qué es la investigación cualitativa?* Obtenido de Magenta: <https://magentaig.com/que-es-investigacion-cualitativa/>
- Goris, G. (2 de mayo de 2015). *UTILIDAD Y TIPOS DE REVISIÓN DE LITERATURA*. Obtenido de <http://ene-enfermeria.org/ojs/index.php/ENE/article/view/495/guirao>
- Guerra, P. D. (2020). *El uso de entornos virtuales en el proceso enseñanza aprendizaje de una segunda lengua estudio de caso*. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar.
- Hernández, R., Bautista, J., & Vieira, I. (2020). Hacia la sociedad del aprendizaje. Análisis de las TIC y competencias educativas. *Artigo*.

- IIEUV . (Enero-Junio de 2012). *Revista de Investigación Educativa 14* . Obtenido de Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como alternativa para la estimulación de los procesos cognitivos en la vejez: [https://www.uv.mx/cpue/num14/practica/completos/aldana\\_garcia\\_mata\\_tic\\_vejez.html](https://www.uv.mx/cpue/num14/practica/completos/aldana_garcia_mata_tic_vejez.html)
- INEC. (20 de 11 de 2017). *Ecuador - Censo Nacional Económico 2010*. Obtenido de <https://anda.inec.gob.ec/anda/index.php/catalog/586/dataprocessing>
- INEE. (2015). *PISA para centros educativos (PISA For School)*. Obtenido de OCDE: <http://educalab.es/inee/evaluaciones-internacionales/pisa-centros-educativos>
- INNE. (2020). INEE sobre la educación durante la pandemia del COVID-19. *INNE*, 1(1). Retrieved from <https://inee.org/system/files/resources/INEE%20Technical%20Note%20on%20COVID-19%20SPA%202020-05-31.pdf>
- Jiménez, M. (2017). Metodología de la investigación. Obtenido de <https://ri.ufg.edu.sv/jspui/bitstream/11592/6405/5/372.651-F578m-CAPITULO%20IV.pdf>
- Lamonedá, J., González, S., & Fernández, J. (2020). Hibridando el Aprendizaje Cooperativo, la Educación Aventura y la Gamificación a través de la carrera de orientación. *Retos*(38).
- Leoste, J., Verde, A., Pastor, L., Tuul, M., & Öun, T. (2021). Experiencia de un Curso Internacional de Desarrollo Profesional Docente usando el aprendizaje híbrido. *Brazilian Journal of Development*.
- Llauradó, O. (12 de diciembre de 2015). *netquest*. Obtenido de <https://www.netquest.com/blog/es/la-escala-de-likert-que-es-y-como-utilizarla>
- López&Roldán. (2016). Obtenido de Metodología de la investigación social cuantitativa: [https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163567/metinvsoccua\\_a2016\\_cap2-3.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163567/metinvsoccua_a2016_cap2-3.pdf)
- López, D., Castro, G., Ruiz, N., & Martillo, I. (2020). Implementación de flipped classroom enfocado a los estudiantes de ingeniería de software: caso universidad. *Revista Científica ECOCIENCIA*, 7(3).
- Marquez, O. (20 de junio de 2018). *.euskadi*. Obtenido de <https://www.euskadi.eus/informacion/encuesta-salud-2018-cuestionarios/web01-a3osag17/es/>
- Mata, L. (28 de mayo de 2019). *El enfoque cualitativo de investigación*. Obtenido de Investigalia: <https://investigaliacr.com/investigacion/el-enfoque-cualitativo-de-investigacion/>

- Mayor, G. (2018). El método deductivo e inductivo en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en un contexto escolar. Estudio comparativo. Obtenido de <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/66764/1/M%C3%A9todo%20deductivo%20e%20inductivo%20en%20el%20aprendizaje.pdf>
- Mijangos, Zenteno, & Aminseli. (29 de Febrero de 2016). *Cuadro comparativo de investigación documental, campo y experimental*. Obtenido de batsquadblog: <https://batsquadblog.wordpress.com/2016/02/29/cuadro-comparativo-de-investigacion-documentalcampo-y-experimental/>
- Ministerio de Educación. (14 de agosto de 2020). *Aprendamos en entornos virtuales*. Obtenido de Ministerio de Educación: <https://educacion.gob.ec/aprendamos-en-entornos-virtuales/>
- Ministerio de Educación Ecuador. (2016). Obtenido de [www.educacion.gob.ec](http://www.educacion.gob.ec)
- MInShum, Y. (27 de 05 de 2020). *Escala de Likert – ¿Qué es? ¿Cómo se usa? ¿Dónde se utiliza?* Obtenido de [https://www.google.com/search?q=escala+de+likert&client=avast-a-1&ei=BU5BYcDpGv2EwbkPp9i22Ak&start=10&sa=N&ved=2ahUKEwiAgIrG6\\_\\_yAhV9QjABHSesDZsQ8tMDegQIARA-&biw=940&bih=922](https://www.google.com/search?q=escala+de+likert&client=avast-a-1&ei=BU5BYcDpGv2EwbkPp9i22Ak&start=10&sa=N&ved=2ahUKEwiAgIrG6__yAhV9QjABHSesDZsQ8tMDegQIARA-&biw=940&bih=922)
- Monja, A. (2019). Nivel de conocimiento de la encuesta. Obtenido de <http://repositorio.uwiener.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/3336/TESIS%20Alvarez%20Jos%c3%a9.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Munera, J., Jiménez, A., Botero, M., Rivas, K., & Lopéz, J. (2020). La educación moderna al alcance de arduino. *Revista Espacios*.
- Muñoz, G. (2015). EL CUESTIONARIO COMO INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN/EVALUACIÓN. Obtenido de [http://www.univsantana.com/sociologia/EI\\_Cuestionario.pdf](http://www.univsantana.com/sociologia/EI_Cuestionario.pdf)
- Navarro, S. (2020). Tendencias en el uso de recursos y herramientas de la tecnología educativa en la educación universitaria ante la pandemia COVID-19. *Revista Ciencia Y Tecnología El Higo*, 10(2).
- OCDE. (2020). *Aprovechar al máximo la tecnología para el aprendizaje y la formación en América Latina*. País: OCDE. Retrieved from [https://www.oecd.org/skills/centre-for-skills/Aprovechar\\_al\\_m%C3%A1ximo\\_la\\_tecnolog%C3%ADa\\_para\\_el\\_aprendizaje\\_y\\_la\\_formaci%C3%B3n\\_en\\_Am%C3%A9rica\\_Latina.pdf](https://www.oecd.org/skills/centre-for-skills/Aprovechar_al_m%C3%A1ximo_la_tecnolog%C3%ADa_para_el_aprendizaje_y_la_formaci%C3%B3n_en_Am%C3%A9rica_Latina.pdf)
- Peñafiel, M. (5 de enero de 2017). *studocu*. Obtenido de <https://www.studocu.com/latam/document/universidad-catolica-de-cuenca/metodologia/resumenes/investigacion-explicativa/3129993/view>
- Perazzo, D., & Pantoja, M. (2020). Análisis Comparativo desde la Gestión Universitaria en países de América Latina: Tendencias para una

- Administración Modernos. *Convergence Tech*, 3(3). Obtenido de <http://revista.sudamericano.edu.ec/index.php/convergence/article/view/9/19>
- Pobea, M. (19 de mayo de 2015). *Gestiopolis*. Obtenido de <https://files.sld.cu/bmn/files/2015/01/la-encuesta.pdf>
- Quezada, P., & Suárez, C. (2021). La Computación en la Nube en el proceso formativo en Programación Web. *RISTI - Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, 42(2).
- Ramón, G. (2020). El derecho a la educación y su desarrollo conceptual desde una perspectiva histórica. *Cadernos de História da Educação*, 19(2).
- Reyes, R. (2020). Cómo mejorar el aprendizaje híbrido a través de una evaluación socioformativa en tiempos del Covid-19. *Valora*, 3(4).
- Reyes, S. (6 de julio de 2020). *lainvestigacion*. Obtenido de <https://lainvestigacion.com/metodologia/disenio/concluyente/descriptiva/>
- Reyes, W., & Quiñonez, S. (2020). Gamificación en la educación a distancia: experiencias en un modelo educativo universitario. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 12(2).
- Rodríguez Jiménez y Andrés Pérez. (2019). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/206/20652069006.pdf>
- Rodríguez, J. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/206/20652069006.pdf>
- Rodríguez, M. E. (2020). Serendipiando con los procesos mentales de la matemáticas en la complejidad en sentipensar decolonial. *Rev.Int. de Form.de Profesores (RIFP)*.
- Sampieri, Roberto; Fernández, Carlos; Baptista, María. (2014). *Metodología de investigación*. México: McGRAW-HILL. Retrieved from <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Sorrentino, F. (29 de abril de 2020). *¿Qué es la Responsabilidad Digital?* Obtenido de Sonrisa.com: <https://sonria.com/glossary/responsabilidad-digital/>
- Tamayo, M. (07 de julio de 2019). *tesisplus*. Obtenido de <https://lainvestigacion.com/descriptiva/>

Unesco. (2016). *Entornos digitales y políticas educativas: dilemas y certezas*. Obtenido de Seminario Internacional : <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245810>

UNESCO. (2019). Obtenido de El TERCE nos permitirá analizar el desarrollo cognitivo de los estudiantes, el dominio de los contenidos curriculares y conocer los factores que pesan en el rendimiento: <http://www.unesco.org/new/es/santiago/press-room/newsletters/newsletter-laboratory-for-assessment-of-the-quality-of-education-ilece/n16/07/>

Vallejo, C. (2019). Referencias estilo APA. Obtenido de [https://www.ucv.edu.pe/datafiles/FONDO%20EDITORIAL/Manual\\_APA.pdf](https://www.ucv.edu.pe/datafiles/FONDO%20EDITORIAL/Manual_APA.pdf)

Zambrano, A., Lucas, M., Luque, K., & Lucas, A. (2020). Técnicas de aprendizaje de la gamificación educativa autorregulado. *Dom. Cien.*, 6(3).

# A N E X O S



ANEXO I.- FORMATO DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE TRABAJO DE TITULACION

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA C.C. DE L EDUCACION MENCION MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

Nombre de la propuesta de trabajo de la titulación:	Tendencias educativas modernas para entornos virtuales. Guía interactiva		
Nombre del estudiante (s):	Franco Farias Saskya Anabelle		
Facultad:	Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación	Carrera:	C.C. de la Educación mención Mercadotecnia y Publicidad
Línea de Investigación:	Estrategias educativas integradoras e inclusivas	Sub-línea de Investigación:	Educomunicación
Fecha de presentación de la propuesta de trabajo de Titulación:	20-04-2021	Fecha de evaluación de la propuesta de trabajo de Titulación:	30-04-2021

ASPECTO A CONSIDERAR	CUMPLIMIENTO		OBSERVACIONES
	SI	NO	
Título de la propuesta de trabajo de Titulación:	X		
Línea de Investigación / Sublínea de Investigación:	X		
Planteamiento del Problema:	X		
Justificación e importancia:	X		
Objetivos de la Investigación:	X		
Metodología a emplearse:	X		
Cronograma de actividades:	X		
Presupuesto y financiamiento:	X		

\_\_\_\_\_  
Firma del Presidente del Consejo de Facultad

MSC. ALBAN SANCHEZ JOSE DIONEL

\_\_\_\_\_  
Nombre del Presidente del Consejo de Facultad

CC: Director de Carrera

Gestor de Integración Curricular y Seguimiento a Graduados.

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

APROBADO

APROBADO CON OBSERVACIONES

NO APROBADO



**ANEXO II.- ACUERDO DEL PLAN DE TUTORÍA DE TRABAJO DE TITULACIÓN  
FACULTAD: FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIA DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA: C.C. DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD**

Guayaquil, 17 de septiembre del 2021

**Ing. Olga Marisol Bravo Santos, MSc.**  
**DIRECTORA DE CARRERA MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD**  
En su despacho. -

De nuestra consideración:

Yo, **MGS. Gustavo Alfredo Jara Ruiz**, Docente tutor del trabajo de titulación y la estudiante **Saskya Anabelle Franco Farías** de la Carrera **C.C. De La Educación Mención Mercadotecnia y Publicidad**, comunicamos que acordamos realizar las tutorías semanales en el siguiente horario **martes de 13:00 pm – 14:00 pm**, durante el periodo ordinario **2021 -2022**.

De igual manera entendemos que los compromisos asumidos en el proceso de tutoría son:

- Asistir a las tutorías individuales 2 horas a la semana, con un mínimo de porcentaje de asistencia de 70%.
- Asistir a las tutorías grupales (3 horas a la semana), con un mínimo de porcentaje de asistencia de 70%.
- Cumplir con las actividades del proceso de titulación conforme al calendario académico.

Tengo conocimiento que son requisitos para la presentación a la sustentación del trabajo de titulación, haber culminado el plan de estudios, y haber aprobado las fases de tutoría y revisión y las materias del módulo de actualización de conocimientos (en el caso que se encuentre fuera del plazo reglamentario para la titulación).

Agradeciendo la atención,

Quedamos de Ud. Atentamente,

**Firma del estudiante**  
**Saskya Anabelle Franco Farías**  
**C.I.:0927643361**

**Firma Docente Tutor**  
**MGS. Gustavo Alfredo Jara Ruiz**  
**C.I.: 0908832645**



Firmado electrónicamente por:  
**RICARDO**  
**ALFREDO VEGA**  
**GRANDA**

**Firma del Docente Tutorías Grupales**  
**MSc. Ricardo Alfredo Vega Granda**  
**C.I.: 0923898837**



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA C.C. DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD**

Guayaquil, 17 de septiembre del 2021

**CERTIFICACIÓN DEL TUTOR**

Yo, **MGS. Gustavo Alfredo Jara Ruiz**, tutor(a) del trabajo de titulación **Tendencias educativas modernas para entornos virtuales. Guía Interactiva** certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por **Saskya Anabelle Franco Farías**, con C.C. No. **0927643361**, con mi respectiva asesoría como requerimiento parcial para la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación mención **Mercadotecnia y Publicidad**, en la Facultad de Filosofía, letras y Ciencias de la Educación, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.

**MGS. Gustavo Alfredo Jara Ruiz**  
**DOCENTE TUTOR**  
**C.C. No. 0908832645**



Universidad de Guayaquil

ANEXO IV.- INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL

Tutor: MGS. Gustavo Alfredo Jara Ruiz.

Tipo de trabajo de titulación: individual

Título del trabajo: Tendencias educativas modernas para entornos virtuales. Guía Interactiva.

Carrera: \_C.C. De La Educación Mención Mercadotecnia Y Publicidad.

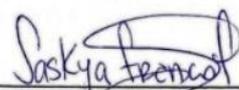
No. DE SESIÓN	FECHA TUTORÍA	ACTIVIDADES DE TUTORÍA	DURACIÓN:		OBSERVACIONES Y TAREAS ASIGNADAS
			INICIO	FIN	
1	1/06/2021	Presentación y guía del capítulo 1	13:00	15:00	Investigar tesis similares al tema del proyecto
2	8/06/2021	Normas Apa 7	13:00	15:00	Aplicar las normas Apa7, en el proyecto de tesis.
3	15/06/2021	Revisión del capítulo 1	13:00	15:00	Corregir capítulo 1, citas de 5 años atrás.
4	22/06/2021	Daño del computador	13:00	15:00	Concluir capítulo 1,
5	29/06/2021	Revisión y análisis del capítulo 1	13:00	15:00	Modificar el capítulo 1, según las normas Apa7 las citas de más de dos autores, revisar la forma correcta de citar.
6	6/07/2021	Revisión del capítulo 1, márgenes, espacios y concordancias.	13:00	15:00	Modificar y adjuntar citas
7	13/07/2021	Aprobación del capítulo 1	13:00	15:00	Avanzar el capítulo 2
8	20/07/2021	Revisión del capítulo 2	13:00	15:00	Modificar capítulo 2, completar el parafraseo de cada cita adjuntada.
9	27/07/2021	Revisión del capítulo 2	13:00	15:00	Realizar el marco contextual
10	2/08/2021	Revisión de preguntas para encuesta a estudiantes, docentes y vicerrector de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.	13:00	15:00	Realizar las preguntas en Microsoft Forms
11	9/08/2021	Alumna sin internet por falta de energía eléctrica	13:00	15:00	Culminar el capítulo 2
12	16/08/2021	Revisión de resultados de la encuesta	13:00	15:00	Realizar capítulo 3
13	19/08/2021	Revisión capítulo 3 y cuadros de la encuesta con sus respectivos porcentajes	13:00	15:00	Avanzar la realización de capítulo 4
14	23/08/2021	Revisión del capítulo 4, análisis de la propuesta, videos, actividades.	13:00	15:00	Realizar el PowerPoint, con las respectivas diapositivas de la propuesta, con videos, y coherencia de las actividades.

15	7/09/2021	Analizar el isologo y aprobación de la tesis final	13:00	15:00	Realizar el índice de contenido, tablas, gráficos.
16	14/09/2021	Presentar todos los capitulo.	13:00	15:00	Enviar tesis para enviar para urkund

  
Docente -tutor  
MGS. Gustavo Alfredo Jara Ruiz  
C.I. 0908832645



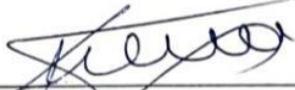
Gestor de Integración Curricular  
MSC. Alejandra Garcia  
C.I.: 0921907218

  
Firma Estudiante  
Saskya Anabelle Franco Farías  
C.I.: 0927643361



**ANEXO V.- RÚBRICA DE EVALUACIÓN TRABAJO DE TITULACIÓN**  
**FACULTAD: FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIA DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA: C.C. DE LA EDUCACIÓN EN MENCIÓN MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD**

Título del Trabajo: Tendencias educativas modernas para entornos virtuales. Guía Interactiva		
Autor(s): Saskya Anabelle Franco Farías.		
ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALIFICACIÓN
<b>ESTRUCTURA ACADÉMICA Y PEDAGÓGICA</b>	<b>4.5</b>	<b>4.5</b>
Propuesta integrada a Dominios, Misión y Visión de la Universidad de Guayaquil.	0.3	0.3
Relación de pertinencia con las líneas y sublíneas de investigación Universidad / Facultad/Carrera.	0.4	0.4
Base conceptual que cumple con las fases de comprensión, interpretación, explicación y sistematización en la resolución de un problema.	1	1
Coherencia en relación a los modelos de actuación profesional, problemática, tensiones y tendencias de la profesión, problemas a encarar, prevenir o solucionar de acuerdo al PND-BV.	1	1
Evidencia el logro de capacidades cognitivas relacionadas al modelo educativo como resultados de aprendizaje que fortalecen el perfil de la profesión.	1	1
Responde como propuesta innovadora de investigación al desarrollo social o tecnológico.	0.4	0.4
Responde a un proceso de investigación – acción, como parte de la propia experiencia educativa y de los aprendizajes adquiridos durante la carrera.	0.4	0.4
<b>RIGOR CIENTÍFICO</b>	<b>4.5</b>	<b>4.5</b>
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación.	1	1
El trabajo expresa los antecedentes del tema, su importancia dentro del contexto general, del conocimiento y de la sociedad, así como del campo al que pertenece, aportando significativamente a la investigación.	1	1
El objetivo general, los objetivos específicos y el marco metodológico están en correspondencia.	1	1
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos y permite expresar las conclusiones en correspondencia a los objetivos específicos.	0.8	0.8
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica.	0.7	0.7
<b>PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
Pertinencia de la investigación.	0.5	0.5
Innovación de la propuesta proponiendo una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional.	0.5	0.5
<b>CALIFICACIÓN TOTAL *10</b>		<b>10</b>
* El resultado será promediado con la calificación del Tutor Revisor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.		
**El estudiante que obtiene una calificación menor a 7/10 en la fase de tutoría de titulación, no podrá continuar a las siguientes fases (revisión, sustentación).		

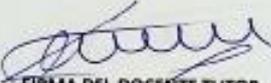
  
**MGS. Gustavo Alfredo Jara Ruiz**  
**Docente tutor de trabajo de titulación**  
**No. C.I. 0908832645**  
**FECHA: 17 de septiembre del 2021**

Document Information

Analyzed document: TESIS FRANCO FARIAS SASKYA ANABELLE.docx (D112875286)  
 Submitted: 9/16/2021 6:48:00 PM  
 Submitted by:  
 Submitter email: olga.bravos@ug.edu.ec  
 Similarity: 7%  
 Analysis address: olga.bravos.ug@analysis.urkund.com

Sources included in the report

<b>SA</b>	<b>UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL / TESIS-ARCENTALES CYNTHIA-URKUND.docx</b> Document: TESIS-ARCENTALES CYNTHIA-URKUND.docx (D112831849) Submitted by: ruffo.fuentesc@ug.edu.ec Receiver: ruffo.fuentesc.ug@analysis.urkund.com	1
<b>W</b>	URL: <a href="http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/30164/1/RFLO-PMP-18P03.pdf">http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/30164/1/RFLO-PMP-18P03.pdf</a> Fetched: 9/2/2021 8:25:51 PM	1
<b>W</b>	URL: <a href="http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/45128/5/RFLO-PMP-19P22.pdf">http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/45128/5/RFLO-PMP-19P22.pdf</a> Fetched: 5/18/2021 9:51:22 AM	2
<b>W</b>	URL: <a href="http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/42642/1/RFLO-PMP-19P103.pdf">http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/42642/1/RFLO-PMP-19P103.pdf</a> Fetched: 9/3/2021 10:21:56 PM	1
<b>W</b>	URL: <a href="http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/30585/2/RFLO-PMP-18P79.pdf">http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/30585/2/RFLO-PMP-18P79.pdf</a> Fetched: 8/10/2021 2:13:32 PM	1
<b>W</b>	URL: <a href="http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/49866/1/RFLO-PMP-20P10.pdf">http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/49866/1/RFLO-PMP-20P10.pdf</a> Fetched: 12/05/2020 8:56:56 PM	1
<b>W</b>	URL: <a href="http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/49870/1/RFLO-PMP-20P12.pdf">http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/49870/1/RFLO-PMP-20P12.pdf</a> Fetched: 4/9/2021 4:54:03 PM	1
<b>SA</b>	<b>UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL / HECTOR JIMENEZ.docx</b> Document: HECTOR JIMENEZ.docx (D80574657) Submitted by: hector.jimenez@ug.edu.ec Receiver: encka.figueroa.ug@analysis.urkund.com	1

  
 FIRMA DEL DOCENTE TUTOR  
 MGS. GUSTAVO ALFREDO JARA RUIZ  
 C.C. 0908832645



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA C.C. DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD**

Guayaquil, 17 de septiembre del 2021

**CERTIFICACIÓN DEL TUTOR**

Yo, **MGS. Gustavo Alfredo Jara Ruiz**, tutor(a) del trabajo de titulación **Tendencias educativas modernas para entornos virtuales. Guía Interactiva** certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por **Saskya Anabelle Franco Farías**, con C.C. No. **0927643361**, con mi respectiva asesoría como requerimiento parcial para la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación mención **Mercadotecnia y Publicidad**, en la Facultad de Filosofía, letras y Ciencias de la Educación, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.

**MGS. Gustavo Alfredo Jara Ruiz**  
**DOCENTE TUTOR**  
**C.C. No. 0908832645**



ANEXO VIII.- INFORME DEL DOCENTE REVISOR  
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA C.C. DE L EDUCACION MENCION MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD

---

Guayaquil, 22 de septiembre del 2021

Sra. Ing. Olga Bravo Santos, MSc  
DIRECTORA DE LA CARRERA  
C.C. de la Educación mención Mercadotecnia y Publicidad  
Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Universidad de Guayaquil

Ciudad.

De mis consideraciones:

Envío a Ud., el Informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación **Tendencias educativas modernas para entornos virtuales. Guía Interactiva** del estudiante **Saskya Anabelle Franco Farías**. Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimiento de los siguientes aspectos:

Cumplimiento de requisitos de forma:

- El título tiene un máximo de **8** palabras.
- La memoria escrita se ajusta a la estructura establecida.
- El documento se ajusta a las normas de escritura científica seleccionadas por la Facultad.
- La investigación es pertinente con la línea y sublíneas de investigación de la carrera.
- Los soportes teóricos son de máximo **5** años.
- La propuesta presentada es pertinente.

Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se indica que fue revisado, el certificado de porcentaje de similitud, la valoración del tutor, así como de las páginas preliminares solicitadas, lo cual indica el que el trabajo de investigación cumple con los requisitos exigidos.

Una vez concluida esta revisión, considero que el estudiante **Saskya Anabelle Franco Farías** está apto para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,

---

**MSc. Johanna del Carmen Romero Jiménez**  
Docente Revisor  
C.C. No. 0914902788  
FECHA: 24-09-2021



ANEXO IX.- RÚBRICA DE EVALUACIÓN DOCENTE REVISOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA C.C. DE L EDUCACION MENCION MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD**

Título del Trabajo: Tendencias educativas modernas para entornos virtuales. Guía interactiva Autor(s): SASKYA ANABELLE FRANCO FARIAS			
ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALIFICACION	COMENTARIOS
<b>ESTRUCTURA Y REDACCIÓN DE LA MEMORIA</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	
Formato de presentación acorde a lo solicitado.	0.6	0.6	
Tabla de contenidos, índice de tablas y figuras.	0.6	0.6	
Redacción y ortografía.	0.6	0.6	
Correspondencia con la normativa del trabajo de titulación.	0.6	0.6	
Adecuada presentación de tablas y figuras.	0.6	0.6	
<b>RIGOR CIENTÍFICO</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación.	0.5	0.4	
La introducción expresa los antecedentes del tema, su importancia dentro del contexto general, del conocimiento y de la sociedad, así como del campo al que pertenece.	0.6	0.4	
El objetivo general está expresado en términos del trabajo a investigar.	0.7	0.5	
Los objetivos específicos contribuyen al cumplimiento del objetivo general.	0.7	0.4	
Los antecedentes teóricos y conceptuales complementan y aportan significativamente al desarrollo de la investigación.	0.7	0.4	
Los métodos y herramientas se corresponden con los objetivos de la Investigación.	0.7	0.4	
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos.	0.4	0.3	
Factibilidad de la propuesta.	0.4	0.3	
Las conclusiones expresan el cumplimiento de los objetivos específicos.	0.4	0.3	
Las recomendaciones son pertinentes, factibles y válidas.	0.4	0.3	
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia Bibliográfica.	0.5	0.3	
<b>PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
Pertinencia de la investigación/ Innovación de la propuesta.	0.4	0.4	
La investigación propone una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional.	0.3	0.3	
Contribuye con las líneas/sublíneas de investigación de la Carrera.	0.3	0.3	
<b>CALIFICACION TOTAL /10</b>		<b>8</b>	
* El resultado será promediado con la calificación del Tutor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.			
** El estudiante que obtiene una calificación menor a 7/10 en la fase de tutoría de titulación, no podrá continuar a las siguientes fases (revisión, sustentación).			

**MSc. Johanna del Carmen Romero Jiménez**  
 Docente Revisor  
 C.C. No. 0914902788  
 FECHA: 24-09-2021



ANEXO X.- MODELO DE LA PORTADA PARA LA ENTREGA DEL  
TRABAJO DE TITULACIÓN(DIGITAL).

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA C.C. DE L EDUCACION MENCION MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD**

---

### PORTADA DEL EMPASTADO



**UNIVERSIDAD DE  
GUAYAQUIL  
FACULTAD DE FILOSOFIA,  
LETRAS Y CIENCIAS DE  
LA EDUCACION DE LA  
CARRERA DE  
MERCADOTECNIA Y  
PUBLICIDAD**

**“TENDENCIAS  
EDUCATIVAS MODERNAS  
PARA ENTORNOS  
VIRTUALES.  
GUIA INTERACTIVA”**

**AUTOR: SASKYA ANABELLE FRANCO FARIAS  
TUTOR: MSC. GUSTAVO ALFREDO JARA RUIZ AB.**

**GUAYAQUIL, SEPTIEMBRE, 2021**

### LOMO



**“ TENDENCIAS EDUCATIVAS MODERNAS PARA  
ENTORNOS VIRTUALES.  
GUIA INTERACTIVA”**



ANEXO XI.- FICHA DE REGISTRO DE TRABAJO DE TITULACIÓN  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA C.C. DE L EDUCACION MENCION MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD**

---

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	
FICHA DE REGISTRO DE TRABAJO DE TITULACIÓN	
TÍTULO Y SUBTÍTULO:	<b>Tendencias educativas modernas para entornos virtuales. Guía Interactiva,</b>
AUTOR(ES) (apellidos/nombres):	SASKYA ANABELLE FRANCO FARIAS
REVISOR(ES)/TUTOR(ES) (apellidos/nombres):	MSC. GUSTAVO ALFREDO JARA RUIZ AB. MSC. JOHANNA DEL CARMEN ROMERO JIMENEZ
INSTITUCIÓN:	UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
UNIDAD/FACULTAD:	FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIA DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA/ESPECIALIDAD:	MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD
GRADO OBTENIDO:	LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACION CON MENCIÓN MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD
FECHA DE PUBLICACIÓN:	No. DE PÁGINAS: 110
ÁREAS TEMÁTICAS:	
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Tendencia, conectividad, entornos virtuales. Trend, connectivity, virtual environments
<b>RESUMEN/ABSTRACT</b> (150-250 palabras): La siguiente investigación se realizó con base en los constantes aportes de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) especialmente en el ámbito educativo, lo que ha permitido una mayor cantidad de recursos o herramientas dentro de una modalidad bimodal. Por esta razón, esta investigación pretende responder a la siguiente pregunta: ¿De qué manera incide las tendencias educativas modernas para entornos virtuales? Tomando un caso de estudio, en el primer contexto se estudió sobre diferentes teorías y modelos pedagógicos en entornos mediante la conectividad; el	

segundo contexto, consistió en el análisis de la utilización de entornos virtuales como estrategia metodológica para un apoyo a situaciones de vulnerabilidad; y el tercer contexto, la propuesta sobre la implementación de entornos virtuales que favorezcan el proceso de enseñanza y aprendizaje según las tendencias educativas modernas. Utilicé el método inductivo, investigación bibliográfica y de campo a un nivel exploratorio y descriptivo. Para determinar los aspectos positivos que un aprendizaje por conectividad en el que la interactividad, disponibilidad y accesibilidad permitan dar un aporte al proceso enseñanza aprendizaje. Para la obtención de la información cuantitativa se utilizó una encuesta de variables sociodemográficas, a través de la escala de Linkert en donde se evidencio la percepción de los estudiantes de una muestra de 39 estudiantes.

**ABSTRACT** (150-250 palabras):

The following research was carried out based on the constant contributions of information and communication technologies (ICT) especially in the educational field, which has allowed a greater amount of resources or tools within a bimodal modality. For this reason, this research aims to answer the following question: How do modern educational trends affect virtual environments? Taking a case study, in the first context, different theories and pedagogical models were studied in environments through connectivity; the second context consisted of the analysis of the use of virtual environments as a methodological strategy to support situations of vulnerability; and the third context, the proposal on the implementation of virtual environments that favor the teaching and learning process according to modern educational trends. I used the inductive method, bibliographic and field research at an exploratory and descriptive level. To determine the positive aspects of a learning by connectivity in which interactivity, availability and accessibility allow a contribution to the teaching-learning process. To obtain the quantitative information, a survey of sociodemographic variables was used, through the Linker scale, where the perception of the students of a sample of 39 students was evidenced.

ADJUNTO PDF:	SI <input checked="" type="checkbox"/> X	NO
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono :0991283255	E-mail: saskya1103h@hotmail.com
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN:	Nombre: Universidad de Guayaquil/ Facultad de Filosofía/ Mercadotecnia y Publicidad	
	Teléfono:2692387	
	E-mail:mercadotecnia96@gmail.com	



ANEXO XII.- DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y DE AUTORIZACIÓN DE  
LICENCIA GRATUITA **INTRANSFERIBLE Y NO EXCLUSIVA PARA EL USO NO  
COMERCIAL DE LA OBRA CON FINESNO ACADÉMICOS**

FACULTAD: FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION

CARRERA C.C. DE L EDUCACION MENCION MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD

---

**LICENCIA GRATUITA INTRANSFERIBLE Y NO EXCLUSIVA PARA EL USO  
NO COMERCIAL DE LA OBRA CON FINES ACADÉMICOS**

Yo **Saskya Anabelle Franco Farías** con C.C. No.**0927643361**, Certifico que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es **Tendencias educativas modernas para entornos virtuales. Guía Interactiva**, son de nuestra absoluta propiedad, responsabilidad y según el Art. 114 del **CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN\***, autorizamos el uso de una licencia gratuita intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la presente obra con fines académicos, en favor de la Universidad de Guayaquil, para que haga uso del mismo, como fuera pertinente.

**Firma del estudiante**  
**Saskya Anabelle Franco Farías**  
**C.I.:0927643361**



ANEXO XIII.- RESUMEN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN (ESPAÑOL)  
FACULTAD DE FILOSOFIA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION.  
CARRERA C.C. DE L EDUCACION MENCION MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD

---

**“Tendencias educativas modernas para entornos virtuales. Guía Interactiva”**

**Autor:** SASKYA ANABELLE FRANCO FARIAS

**Tutor:** MSC. GUSTAVO ALFREDO JARA RUIZ AB.

Resumen

La siguiente investigación se realizó con base en los constantes aportes de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) especialmente en el ámbito educativo, lo que ha permitido una mayor cantidad de recursos o herramientas dentro de una modalidad bimodal. Por esta razón, esta investigación pretende responder a la siguiente pregunta: ¿De qué manera incide las tendencias educativas modernas para entornos virtuales? Tomando un caso de estudio, en el primer contexto se estudió sobre diferentes teorías y modelos pedagógicos en entornos mediante la conectividad; el segundo contexto, consistió en el análisis de la utilización de entornos virtuales como estrategia metodológica para un apoyo a situaciones de vulnerabilidad; y el tercer contexto, la propuesta sobre la implementación de entornos virtuales que favorezcan el proceso de enseñanza y aprendizaje según las tendencias educativas modernas. Utilicé el método inductivo, investigación bibliográfica y de campo a un nivel exploratorio y descriptivo. Para determinar los aspectos positivos que un aprendizaje por conectividad en el que la interactividad, disponibilidad y accesibilidad permitan dar un aporte al proceso enseñanza aprendizaje. Para la obtención de la información cuantitativa se utilizó una encuesta de variables sociodemográficas, a través de la escala de Linkert en donde se evidencio la percepción de los estudiantes de una muestra de 39 estudiantes.

**Palabras Claves:** Tendencia, conectividad, entornos virtuales.



ANEXO XIV.- RESUMEN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN (INGLÉS)  
FACULTAD: FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION

**CARRERA C.C. DE L EDUCACION MENCION MERCADOTECNIA Y PUBLICIDAD**

---

MODERN EDUCATIONAL TRENDS FOR VIRTUAL ENVIRONMENTS.  
INTERACTIVE GUIDE

**Autor:** SASKYA ANABELLE FRANCO FARIAS

**Tutor:** MSC. GUSTAVO ALFREDO JARA RUIZ AB.

Abstract

The following research was carried out based on the constant contributions of information and communication technologies (ICT) especially in the educational field, which has allowed a greater amount of resources or tools within a bimodal modality. For this reason, this research aims to answer the following question: How do modern educational trends affect virtual environments? Taking a case study, in the first context, different theories and pedagogical models were studied in environments through connectivity; the second context consisted of the analysis of the use of virtual environments as a methodological strategy to support situations of vulnerability; and the third context, the proposal on the implementation of virtual environments that favor the teaching and learning process according to modern educational trends. I used the inductive method, bibliographic and field research at an exploratory and descriptive level. To determine the positive aspects of a learning by connectivity in which interactivity, availability and accessibility allow a contribution to the teaching-learning process. To obtain the quantitative information, a survey of sociodemographic variables was used, through the Linker scale, where the perception of the students of a sample of 39 students was evidenced.

**Keywords:** Trend, connectivity, virtual environments

## Fotos de tutorias







# UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

ESPECIE UNIVERSITARIA - NIVEL PREGRADO

Guayaquil, 18 de Junio del 2021

Msc.

Santiago Galindo Mosquera

Decano de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

De nuestras consideraciones:

Yo, **Ana Del Rocío Monserrate Vaque** con C.I. # **0911378198** estudiante de la Unidad de Titulación de la carrera Mercadotecnia Y Publicidad , Mención Mercadotecnia y Publicidad modalidad presencial de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, solicito a usted muy respetuosamente la carta de permiso para elaborar mi proyecto educativo en la Facultad de Filosofía letras y ciencias de la educación ,en la carrera de Mercadotecnia y publicidad, en el MAC TITULACION, año lectivo T I I 2021-2022

**TEMA:** Herramientas Digitales Educativas Para Promover Emprendimientos en lineas

**PROPUESTA:** Guía Interactiva.

Agradeciendo la atención prestada me suscribo a usted.

Universidad de Guayaquil

Atentamente.

Ana del Rocío Monserrate Vaque  
[anadelrocio62hotmail.com](mailto:anadelrocio62hotmail.com)  
Cel. 0968118477



Guayaquil, 25 de agosto de 2021

UG-FFLCE-MYP-OB-087

Sr.  
José Albán Sánchez, MSc.  
Decano de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Presente.

De mis consideraciones:

Saludos cordiales, conocedores de su espíritu de colaboración, mediante la presente solicitamos se sirva permitir que la estudiante: **FRANCO FARIAS SASKYA ANABELLE** Con Cl. **0927643361**, realice el PROYECTO DE TITULACION en la Facultad, previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Mercadotecnia y Publicidad.

TEMA: TENDENCIAS EDUCATIVAS MODERNAS PARA ENTORNOS VIRTUALES.

PROPUESTA: GUÍA INTERACTIVA.

La información requerida (reseña histórica, aplicación de encuestas, entrevistas entre otros) es de suma importancia para el desarrollo de la investigación.

Por la acogida que dé a la presente, quedo como su segura servidora.

Atentamente,



Firmado electrónicamente por:  
**OLGA MARISOL  
BRAVO SANTOS**

Ing. Olga Bravo Santos, MSc.  
**DIRECTORA DE CARRERA**

## Encuesta a estudiantes

1. ¿Considera usted mantenerse al tanto de las nuevas tecnologías?

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

2. ¿Cree usted saber trabajar con archivos, carpetas, crear documentos, guardar, mover y eliminar en mi computador o en unidades periféricas (CD, flash memory, disco externo)?

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

3. ¿Piensa usted que las TICs son el principal aporte para las tendencias educativas modernas?

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

4. ¿Considera que un adecuado entorno virtual consiente el auto aprendizaje y trabajo colaborativo?

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

5. ¿Considera usted que su docente sabe manejar plataformas virtuales al momento de impartir sus clases?

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

6. ¿Le gustaría aprender con recursos multimedia a través de audio, video y movimiento?

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

7. ¿Considera que el enfoque pedagógico ofertado por la Universidad de Guayaquil carrera de mercadotecnia y publicidad está acorde a los interés de aprendizaje virtual que el alumnado necesita?

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

8. ¿Considera usted que las estrategias didácticas, la conectividad y la retroalimentación son parte importante para mejorar las tendencias educativas modernas?

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

9. ¿Considera usted que la elaboración de una guía interactiva sobre las tendencias educativas mejoraran la utilidad de los entornos virtuales?

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

10. ¿Piensa usted que el diseño de la guía interactiva despertara el interés de los estudiantes por actualizar nuevos conocimientos?

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

