

Universidad Católica Santa María

Escuela de Postgrado

**Maestría en Educación con Mención en Gestión de los Entornos
Virtuales para el Aprendizaje**



**USO DE LOS ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE EN LA
ELABORACIÓN DE HISTORIETAS UTILIZANDO LOS ORDENADORES HP
L1710 EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO “B” DEL NIVEL
SECUNDARIO DE LA I.E. MANUEL MUÑOZ NAJAR, AREQUIPA 2017.**

Tesis presentada por la Bachiller:

Salas Valdivia, Leslie Clarisa

Para optar el Grado Académico de:

**Maestro en Educación con Mención en Gestión de
los Entornos Virtuales para el Aprendizaje**

Asesor:

Dr. Gutiérrez Aguilar, Olger Albino

Arequipa – Perú

2018

DICTAMEN DE BORRADOR DE TESIS

EXPEDIENTE : 2018000003731

BACHILLERES : SALAS VALDIVIA, LESLIE CLARISA

MAESTRÍA : EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN GESTIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE

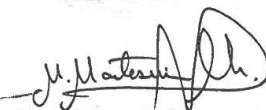
ENUNCIADO : EFECTIVIDAD DE LOS EVAs PARA OPTIMIZAR LA ELABORACIÓN DE HISTORIETAS UTILIZANDO ORDENADORES HP L1710 EN LOS ESTUDIANTES DE 2DO GRADO "B" DE NIVEL SECUNDARIO DE LA I.E. MANUEL MUÑOZ NAJAR, AREQUIPA 2017

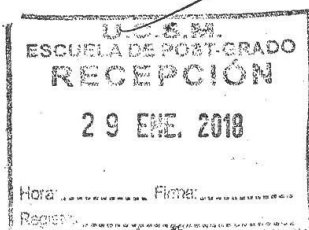
En concordancia con lo dispuesto por la Dirección de la Escuela de Postgrado, se ha procedido a revisar el Borrador de Tesis, señalándose las siguientes observaciones:

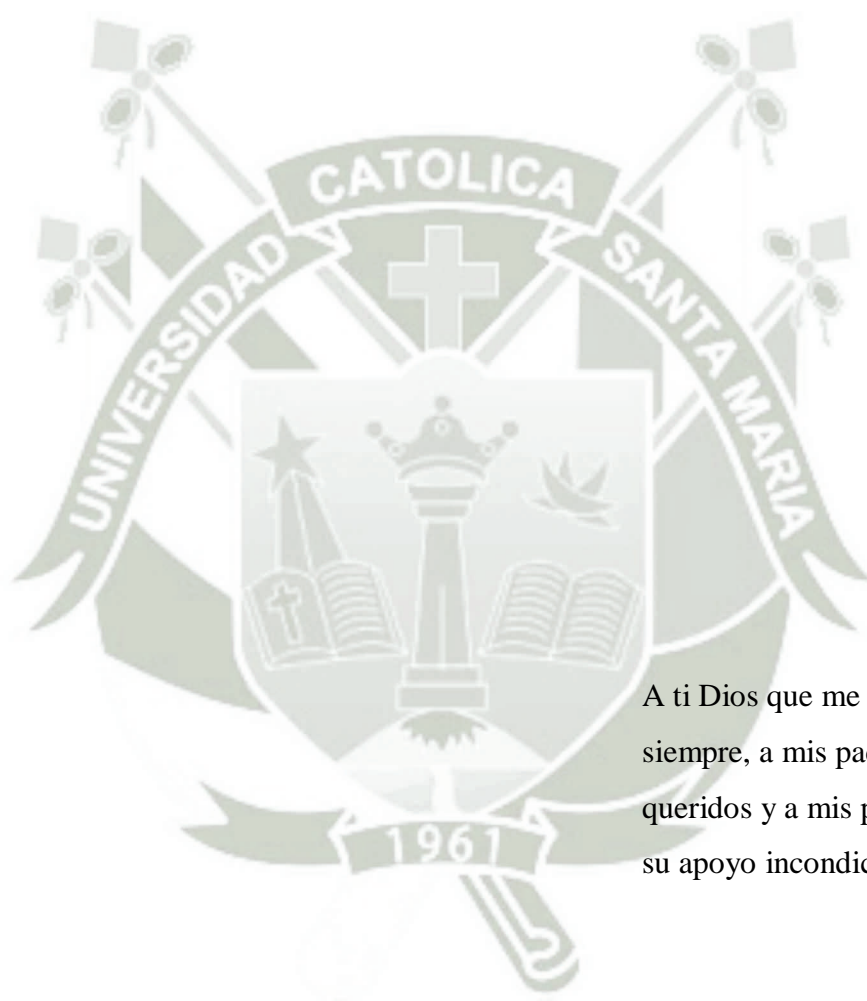
1. En el índice consignar las variables con sus indicadores y obviar el índice de tablas y gráficos.
2. El resumen y la introducción deben ser mejorados de acuerdo a las indicaciones dadas en el ejemplar.
3. Las tablas y gráficos deben estar de acuerdo a los indicadores y subindicadores, asimismo evitar la repetición de datos.
4. Las conclusiones deben dar respuesta a las interrogantes.
5. Revisar la discusión, sustentando lo que plantean otros autores acerca del tema.
6. La propuesta va al final, pero replantearla como un aporte para trabajar las historietas.
7. En la matriz de datos, no consignar nombres y apellidos de los estudiantes.

Subsanadas las observaciones procede la sustentación, sin necesidad de un nuevo dictamen.

Arequipa, 29 de enero de 2018


Dra. Marcela Montesinos Chávez
Docente de la Escuela de Postgrado





A ti Dios que me acompañas
siempre, a mis padres, mis seres
queridos y a mis profesores por
su apoyo incondicional.



“Enseñemos a hacer preguntas y no a repetir respuestas.”

Cristóbal Cobo

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA

EPÍGRAFE

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO ÚNICO: RESULTADOS

1.-VARIABLE: ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE.....	1
1.1.-INDICADOR PLATAFORMA WIXLES.....	1
A.-SUBINDICADOR: INTERACTIVIDAD	1
B.-SUBINDICADOR: FLEXIBILIDAD	16
C.-SUBINDICADOR: ESCALABILIDAD.....	40
D.-SUBINDICADOR: ESTANDARIZACIÓN.....	44
E.-SUBINDICADOR: USABILIDAD	60
F.-SUBINDICADOR: FUNCIONALIDAD	66
G.-SUBINDICADOR: UBICUIDAD	69
H.-SUBINDICADOR: PERSUABILIDAD.....	77
I.-SUBINDICADOR: ACCESIBILIDAD	79
1.2.-INDICADOR: POWTOON.....	105
A.-SUBINDICADOR: FUNCIÓN INFORMATIVA	105
B.-SUBINDICADOR: FUNCIÓN INSTRUCTIVA	107
C.-SUBINDICADOR: FUNCIÓN MOTIVADORA	110
D.-SUBINDICADOR: FUNCIÓN LÚDICA.....	116
E.-SUBINDICADOR: FUNCIÓN INNOVADORA	118
2.-VARIABLE: ORDENADORES HP L1710	120
2.1 INDICADOR: HARDWARE	120
A.-SUBINDICADOR: ESCALABILIDAD.....	120

B.-SUBINDICADOR: DISPOSITIVOS DE ENTRADA	124
C.-SUBINDICADOR: EL MICROPROCESADOR	132
D.-SUBINDICADOR: DISPOSITIVO DE ALMACENAMIENTO Y MEMORIA ...	138
E.-SUBINDICADOR: DISPOSITIVO DE SALIDA	140
2.2- INDICADOR: SOFTWARE	142
A.-SUBINDICADOR: ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE (PLE).....	142
B.-SUBINDICADOR: FACILIDAD DE USO	144
C.-SUBINDICADOR: INTERACTIVIDAD	146
D.-SUBINDICADOR: USABILIDAD.....	148
3.-VARIABLE: HISTORIETA	154
3.1.-INDICADOR: ELEMENTOS DE LA HISTORIETA	154
A.-SUBINDICADOR: VIÑETA.....	154
B.-SUBINDICADOR: DIBUJO.....	159
C.-SUBINDICADOR: GLOBOS O BOCADILLOS.....	162
D.-SUBINDICADOR: ONOMATOPEYA.....	166
E.-SUBINDICADOR: CARTELAS	167
F.-SUBINDICADOR: TEXTO.....	168
DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	172
CONCLUSIONES	174
SUGERENCIAS	175
BIBLIOGRAFÍA	176
ANEXOS.....	180
PROYECTO DE TESIS	181
PROPUESTA	252

RESUMEN

La educación actual, está ligada en gran medida al contenido brindado por las tecnologías y la alternancia masiva que tenemos en el uso de estos equipos, lo cual ha hecho que el aprendizaje sea más accesible y dinámico facilitando así el intercambio de información y permitiendo realizar actividades, tareas, evaluaciones desde el hogar o cualquier parte del mundo.

El propósito de esta investigación fue analizar el uso de los entornos virtuales para el aprendizaje, en el área curricular de arte en la elaboración de historietas. Para la investigación se tuvo en cuenta los contenidos del área, las dificultades y contexto de los estudiantes, las características del área así como las estrategias y metodología más apropiada para elaborar historietas mediadas por un ambiente tecnológico.

Después de realizar una constante reflexión sobre la factibilidad de esta investigación, se consideró pertinente su aplicación en los estudiantes de segundo grado “B” del nivel secundario, la utilización de estos ambientes de aprendizaje resultó óptimo y maximizó el aprendizaje de los estudiantes obteniendo resultados positivos, para lograr esto se aplicó el aprendizaje mixto, conocido como B-learning que es una mezcla del aprendizaje presencial con el aprendizaje a distancia, además la constante interacción educativa con varios entornos virtuales como Powtoon y la plataforma wixles resultaron pertinentes para el logro de los objetivos educativos.

Esta investigación busca contribuir a futuros estudios que estén relacionados con este antecedente investigativo.

Palabras claves:

Powtoon, B-learning, Historietas

ABSTRACT

The current education, is linked to a large extent the content provided by the technologies and the massive alternation in the use of these teams, which has made learning more accessible and dynamic and thus facilitate the exchange of information and enabling activities, assignments, assessments from home or any other part of the world.

The purpose of this research was to analyze the use of virtual environments for learning, in the curricular area of art in the development of comic books. For the research took into account the contents of the area, the difficulties and the context of the students, the characteristics of the area as well as the most appropriate methodology and strategies to develop comic mediated by a technological environment.

After performing a constant reflection on the feasibility of this research, it was deemed relevant to their application in the second-year students "B" at the secondary level, the use of these learning environments was optimal and maximize the learning of students achieving positive results, in order to achieve this was implemented blended learning, Known as B-learning that is a mixture of face-to-face learning with distance learning, in addition to the constant educational interaction with several virtual environments like powtoon and wixles platform were relevant to the achievement of educational objectives.

This research seeks to contribute to future studies that are related to this background research.

Keywords

Powtoon, B-learning, Comics

INTRODUCCIÓN

La utilización de los entornos virtuales para el aprendizaje en la educación, ha propiciado diversas transformaciones en los paradigmas tradicionales de la formación, con el objetivo de responder a las características que los tiempos modernos demandan, debido a que facilitan la ejecución de actividades de la vida humana y sobre todo en materia formativa.

El presente texto, tiene la finalidad de exponer el desarrollo del presente estudio, el cual busca analizar y reflexionar sobre el uso de los entornos virtuales para el aprendizaje en la elaboración de historietas. Esta propuesta responde a la problemática sobre las dificultades que demuestran los estudiantes de segundo grado “B” del nivel secundario para la elaboración de historietas. Ante esta constatación, se realizaron los diseños instruccionales de varios entornos virtuales de aprendizaje (EVAs) en base a la plataforma Wixles y el software Powtoon para efectivizar la elaboración de historietas, utilizando una gran cantidad de recursos para comprender el concepto de la historieta, elementos de la historieta y como realizar el proceso creativo de estas en un espacio virtual. Estos ambientes virtuales y recursos multimedia, pretenden facilitar la comprensión y elaboración de historietas, permitiendo economizar tiempo, materiales y su vez contienen una gran cantidad de herramientas que permiten crear historietas con facilidad.

Los resultados de la investigación demuestran, que el uso de los medios tecnológicos en el aprendizaje y vinculados a la tarea del maestro, resultan un mecanismo fiable, flexible y factible para potenciar en gran medida el aprendizaje de los estudiantes, la utilización de los entornos virtuales para el aprendizaje en el área de arte, intensifica la motivación y deseo de aprender por parte de los estudiantes.

Todos aquellos aspectos vinculados con esta investigación, buscan fortalecer el pensamiento crítico en base un camino de constante reflexión sobre el hecho educativo, y sobre como es el uso de los entornos virtuales para el aprendizaje pueden contribuir e impactar en la elaboración de historietas dentro del área de arte, atendiendo así a las necesidades de aprendizaje; la actual población estudiantil de este siglo está inmersa en el mundo tecnológico, el cual se ha convertido en parte de su vida diaria, pero lo correcto y apropiado es siempre es utilizar estos medios con un fin educativo e instructivo, que facilite y fomente la investigación y mejore a su vez el proceso de enseñanza aprendizaje.

El presente estudio en cuanto a su organización consta de un capítulo único. Esta investigación está basada en el método científico, donde su principal aliado es la tecnología, este trabajo busca establecer cuán oportuno es el uso de los entornos virtuales de aprendizaje para que los estudiantes de nivel secundario se valgan de estos con un fin educativo y a su vez creativo, en base a esta premisa se mantiene la convicción de que estos resultaran efectivos e incrementarían el aprendizaje de los estudiantes desde una perspectiva constructivista basada en el aprendizaje significativo.

Mediante la presente investigación se busca brindar datos actuales y significativos sobre el papel de los entornos virtuales para el aprendizaje en la educación artística. Se espera que esta propuesta sirva de referente para el desarrollo de futuras investigaciones que aborden la misma temática.



CAPÍTULO ÚNICO

RESULTADOS

En este capítulo se muestran los resultados obtenidos luego de realizada la investigación, los mismos que corroboran la demostración de los supuestos propuestos previamente, sobre el uso de los entornos virtuales para el aprendizaje y la elaboración de historietas.

1.-VARIABLE: ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE

1.1.-INDICADOR PLATAFORMA WIXLES

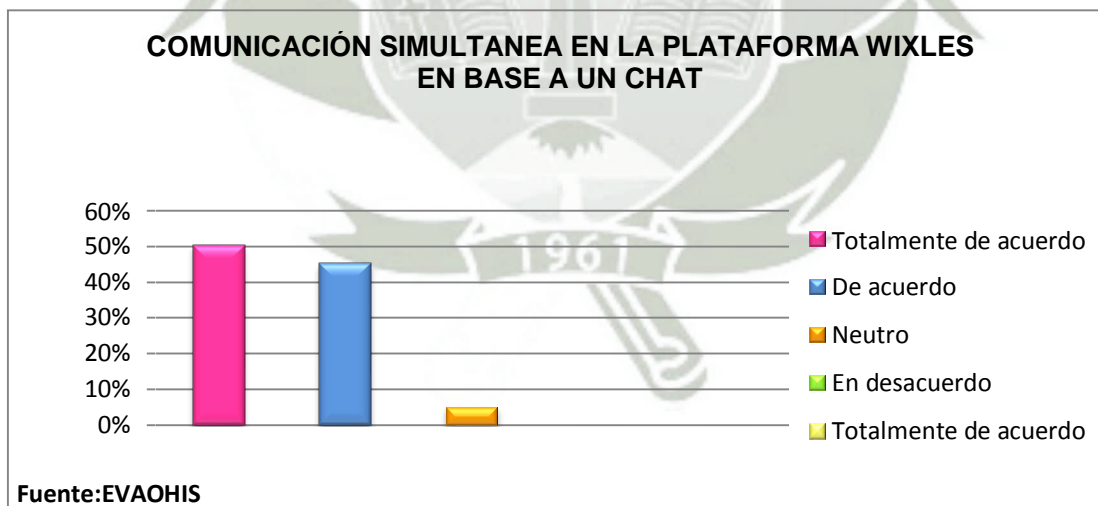
A.-SUBINDICADOR: INTERACTIVIDAD

TABLA 01

COMUNICACIÓN SIMULTÁNEA EN LA PLATAFORMA WIXLES EN BASE A UN CHAT

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	10	50
De acuerdo	9	45
Neutro	1	5
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 01



Según se observa en el gráfico y tabla, el 50% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 45% está de acuerdo, el 5% dio una respuesta neutra, el 0% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo en que la plataforma wixles le permitió comunicarse de forma

sincrónica, es decir en un mismo tiempo de manera simultánea con sus compañeros en base a un chat.

Según los resultados, podemos entender que la mayoría de los estudiantes encuestados desarrollaron una comunicación sincrónica sin presentar dificultades en la plataforma wixles, esto demuestra que la plataforma wixles permitió al estudiante mantener una comunicación en un mismo espacio temporal, fomentando así la interacción y el aprendizaje social de forma instantánea además de esos beneficios pudieron almacenar sus comentarios y participaciones y tienen la posibilidad de recuperarlos o replantearlos si lo desean.

Tomando en consideración los porcentajes hallados se pudo notar que un 50% y 45% de estudiantes manifestaron que lograron comunicarse sincrónicamente, y un 5% de estudiantes se mantuvo neutral esto indica de que los estudiantes estaban ni de acuerdo ni en desacuerdo. Entonces hay que reconocer que el hecho de fomentar una comunicación sincrónica entre los estudiantes logró optimizar la transmisión de información y la utilización de esta para tener un producto de aprendizaje mediatizado por un dispositivo electrónico, estos resultados indican que resulta prudente la incorporación de herramientas de comunicación sincrónica como chat, videoconferencia, mensajería, etc.

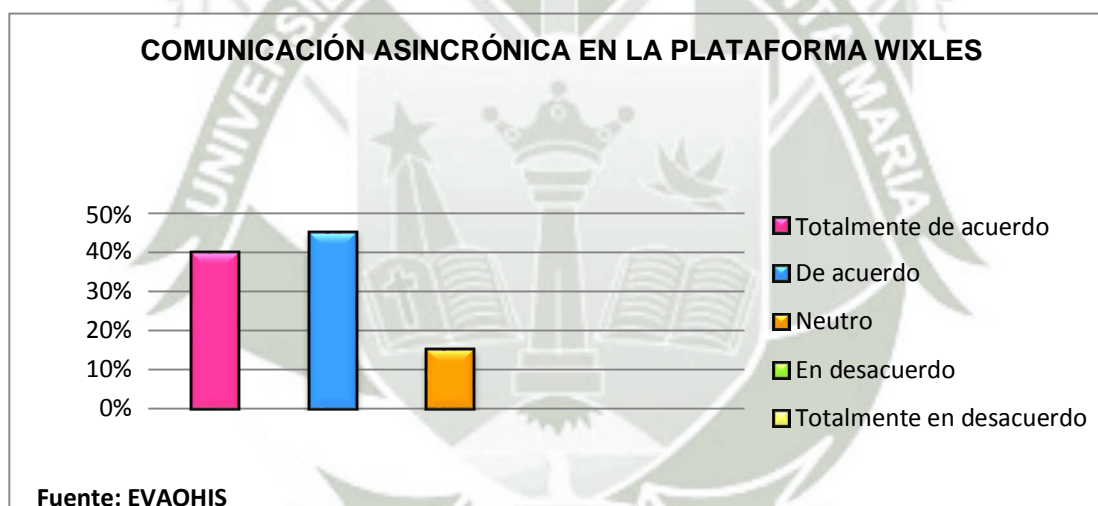
Lo positivo de generar este tipo de comunicación fue que no se requirió la presencia física del docente y el estudiante ya que estos mantuvieron una interacción virtual, los resultados indican se pudieron establecer comunicaciones de nivel individual y grupal, pero para esto se requirió que todos los participantes estén conectados en un mismo instante de tiempo.

TABLA 02

COMUNICACIÓN ASINCRÓNICA EN LA PLATAFORMA WIXLES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	8	40
De acuerdo	9	45
Neutro	3	15
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 02



Se observa en la tabla y gráfico, que el 40% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 45% está de acuerdo, el 15% dio una respuesta neutra, el 0% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo de que la plataforma Wixles le permitió comunicarse de forma asincrónica, es decir no coincidiendo en un mismo espacio de tiempo con sus compañeros.

A la luz de los resultados, podemos entender que la mayoría de los estudiantes encuestados desarrollaron una comunicación asincrónica sin presentar dificultades en la plataforma wixles, logrando así la interacción social en un espacio temporal distinto no de forma instantánea, este tipo de comunicación fomentó la interacción, reflexión, investigación y construcción del conocimiento basado en el aprendizaje colaborativo y social.

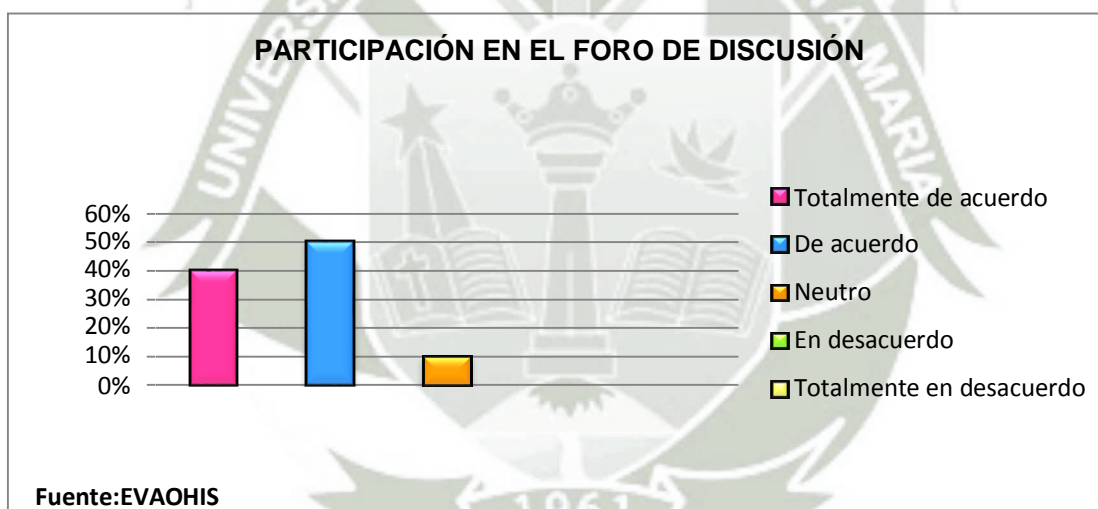
Se puede considerar, en relación a los porcentajes que el 15 % de estudiantes mantuvo una respuesta neutra, esto indica que los estudiantes estaban ni de acuerdo ni en desacuerdo con la afirmación antes expuesta.

Al margen de los resultados, podemos entender de que los estudiantes lograron mantener un flujo de comunicación que fomentó la independencia del estudiante, este tipo de interacción no fue inmediata más bien presentó variaciones temporales, esto favoreció el desarrollo de espacios de aprendizaje y otorgó al docente un tiempo para organizar y adecuar los contenidos y actividades para los estudiantes, este tipo de comunicación, también permitió al estudiante darse un tiempo para leer, plantear sus aportes, responder, ensamblar, procesar información e investigar; se comprueba entonces que la comunicación asincrónica ayudó a los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

TABLA 03
PARTICIPACIÓN EN EL FORO DE DISCUSIÓN

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	8	40
De acuerdo	10	50
Neutro	2	10
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 03



Como se observa en la tabla y gráfico, el 40% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 50% está de acuerdo, el 10% dio una respuesta neutra, el 0% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo de que la plataforma Wixles le permitió dar su opinión en base a una pregunta en un foro de discusión con sus compañeros.

Según los datos del gráfico podemos entender, que la mayoría de los estudiantes encuestados participaron en el foro de discusión sin presentar dificultades en la plataforma wixles (canal comunicativo), su participación reforzó su aprendizaje y apreciación crítica del contenido e

interrogantes planteadas, los estudiantes pudieron visualizar los puntos de vista de sus compañeros, fundamentos, sugerencias, aportes y discrepancias así como los suyos. En base a esta interacción los estudiantes pudieron compartir contenidos, confirmar y construir significados, ampliar sus conocimientos sobre determinada temática y fundamentar sus opiniones en base a un aporte personal o mediante la intervención participativa dando su punto de vista sobre la participación e intervención de uno o varios de los participantes del foro, ya sea ampliando la opinión de su compañero o fundamentando su opinión contraria en base a contenido bibliográfico. Aunque los niveles de argumentación tuvieron una variación de un estudiante a otro, cabe agregar que, sus participaciones no son desmerecedoras más bien fueron significativas y productivas.

Tomando en cuenta los resultados el 10 % de estudiantes que mantuvo una respuesta neutra, en relación a este aspecto esto indica que los estudiantes estaban ni de acuerdo ni en desacuerdo con su participación en el foro.

Obtenidos estos resultados, se puede mencionar de que el foro asincrónico estuvo basado en un asunto o tema que planteó un tema de discusión sobre la elaboración de historietas, este espacio permitió al estudiante plantear sus argumentos e investigaciones y a su vez pudo realizar una defensa de su posición sobre determinado asunto y también logró contrastar opiniones e ideas así como también realizar la objeción de estas. Los estudiantes al realizar su participación en el foro pudieron manejar su tiempo con flexibilidad y atender alguna tarea o comentario pendiente.

Lo más relevante de los aspectos antes mencionados es que, el educando ejerció su pensamiento crítico fomentando el debate, sin llegar a la participación agresiva o descalificativa, más bien los estudiantes siguieron la consigna de generar aportes no muy extensos pero que enriquezcan el tema expresando sus argumentos con ética y educación. Por otro lado el docente tuvo la posibilidad de evaluar con facilidad los aportes brindados en el foro y la calidad argumentativa y luego realizó una retroalimentación sobre el desempeño de participación del estudiante.

Según las evidencias anteriores, el proceso de participación en el foro permitió identificar la intención participativa como la frecuencia de participaciones unidireccionales, estos intercambios de información permitieron comparar los aportes de forma global llegando a producir un producto secuencial y enriquecedor.

Finalmente los resultados, muestran también que un 40% y 50% de estudiantes mostraron un compromiso en las participaciones contribuyendo así a la participación de sus compañeros, esta transferencia entre los participantes permitió desarrollar un aprendizaje social compartido, con el objetivo de atender al tema de discusión teniendo en consideración los tópicos planteados por el moderador, además, los estudiantes a través de las interacciones y participaciones fortalecieron su pensamiento evolutivo generando aportes relevantes, dejando de lado la trivialidad, más bien buscaron fundamentar sus aportes con bibliografía actualizada, dejando de lado la noción tradicionalista de que el profesor es el único transmisor de la información y de que el estudiante solo es un ente receptor.

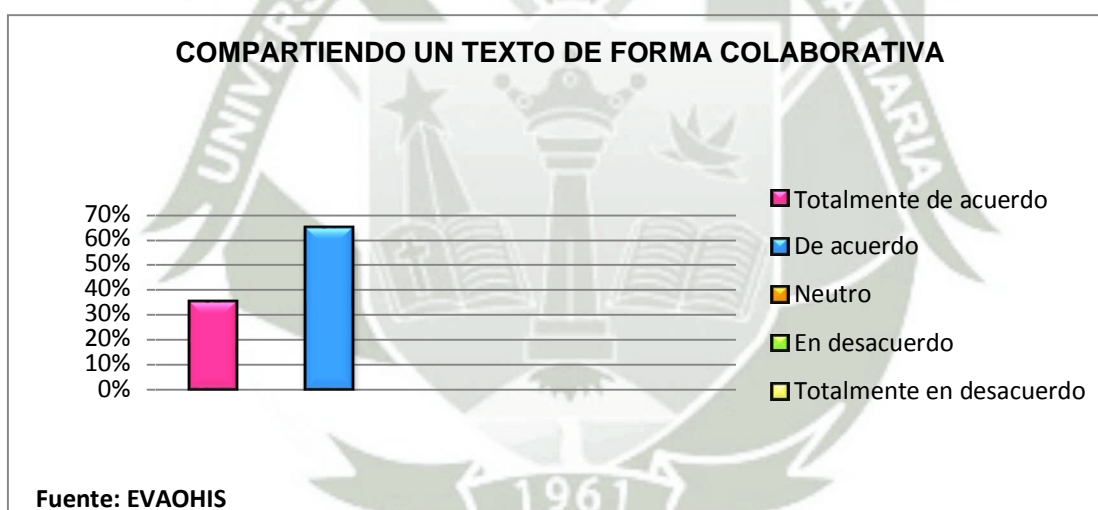


TABLA 04

COMPARTIENDO UN TEXTO DE FORMA COLABORATIVA

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	7	35
De acuerdo	13	65
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 04



Según se observa en la tabla y gráfico, el 35 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 65% está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender que la mayoría de los estudiantes encuestados compartieron un texto de forma colaborativa con tus compañeros sin presentar dificultades en la plataforma wixles, este tipo de interacción fomento el aprendizaje en base al enfoque

socio constructivista y metodología activa. Este espacio de intercambio hizo más significativo el aprendizaje y facilitó el intercambio de información.

Como se puede apreciar, los estudiantes no tuvieron limitaciones a la hora de compartir información de forma eficaz sin modificarse el formato textual, esta información digital facilitó la comunicación y mejoro el trabajo colaborativo, además logró la recopilación y organización de información de forma rápida y segura.

En líneas generales este proceso virtual permitió la reedición del contenido compartido y a su vez este tipo de transferencia fue rápida y fácil de ejecutarse permitiendo la difusión de este en pequeñas fracciones de segundos.

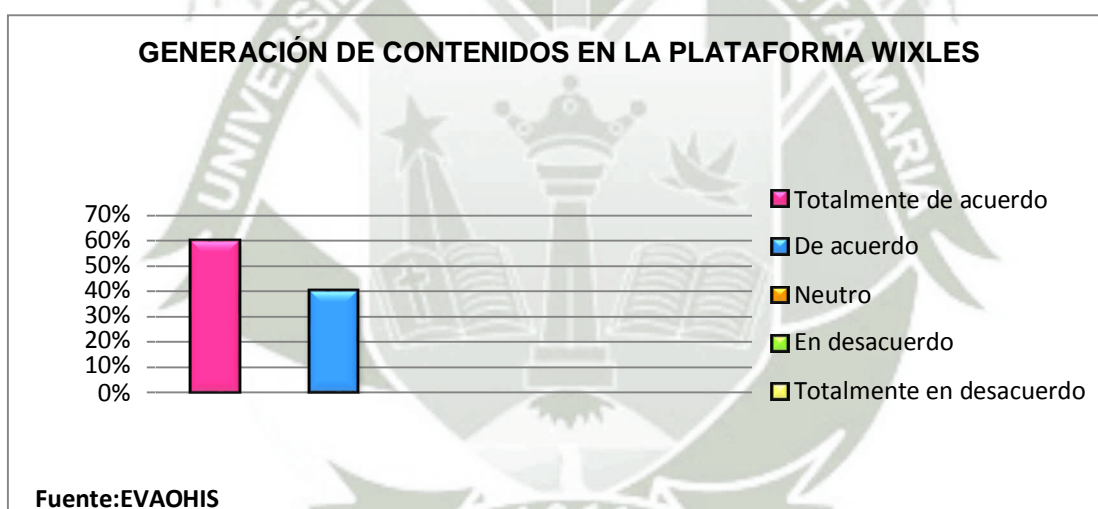


TABLA 05

GENERACIÓN DE CONTENIDOS EN LA PLATAFORMA WIXLES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	12	60
De acuerdo	8	40
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 05



Como se observa en el gráfico y tabla, el 60% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 40% está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender que la mayoría de los estudiantes encuestados generaron contenidos sin presentar dificultades en la plataforma wixles, al momento de generar contenidos en este espacio virtual el estudiante fue partícipe de su propio

aprendizaje, en este ambiente virtual tanto el estudiante como el docente compartieron investigaciones y reflexiones sobre la temática historietas .

Estos resultados significativos demuestran que, el estudiante logró comprender los contenidos en relación a la temática historieta y que pudo generar un nuevo conocimiento a partir de esa comprensión, esto requirió un esfuerzo y análisis previo del estudiante al momento de estructurar y organizar sus ideas de forma lógica. Esto propicio que el estudiante realice una redacción corta en base a la conformación de sus puntos de vista contrastándolas con las ideas expuestas por otros autores. Este proceso beneficio al estudiante manteniendo una ergonomía cognitiva basada en la constante interacción y ejecución de procesos mentales que permitieron procesar los datos informativos en base al razonamiento.

En el marco de las observaciones anteriores, se evidencia claramente que el 60% de estudiantes lograron realizar una narración transmedia, recomblando, compartiendo, fisionando y produciendo un nuevo conocimiento de forma simultánea e instantánea. Esta experiencia mediática pretendió fomentar un proceso de co-creación.

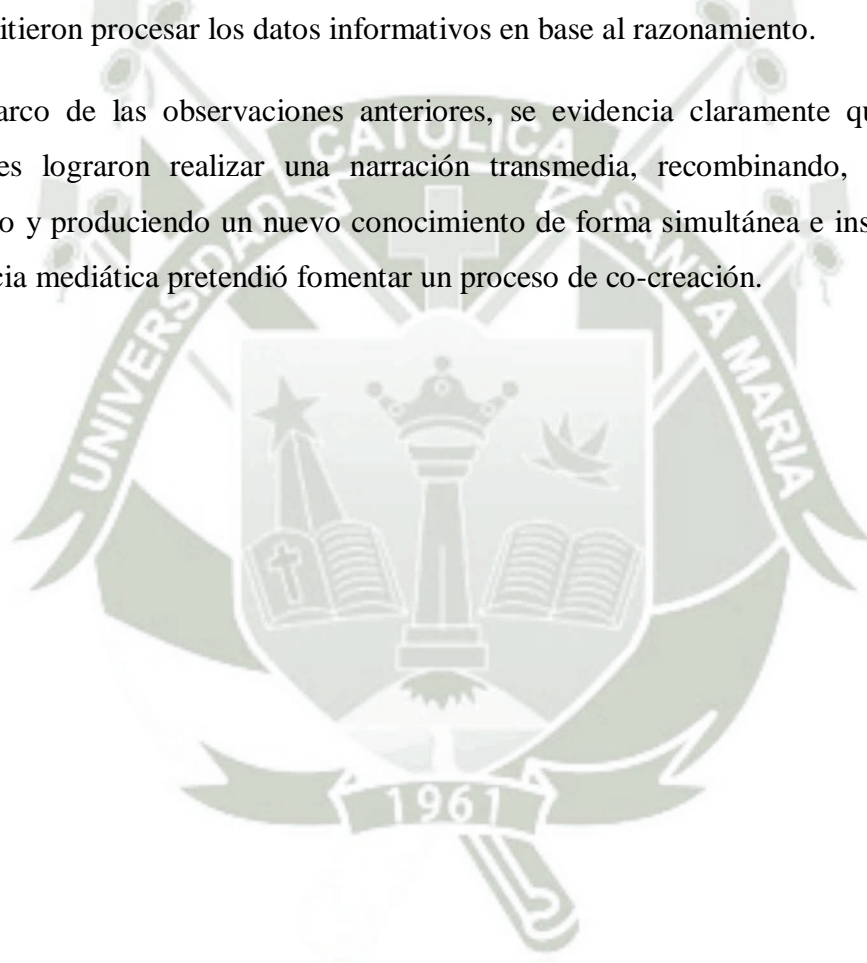


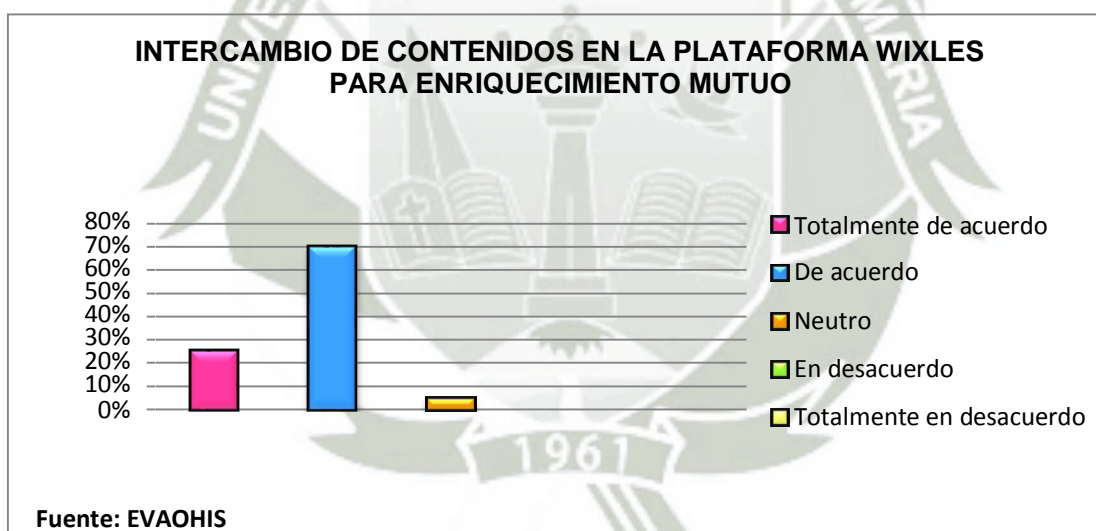
TABLA 06

**INTERCAMBIO DE CONTENIDOS EN LA PLATAFORMA WIXLES PARA
ENRIQUECIMIENTO MUTUO**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	5	25
De acuerdo	14	70
Neutro	1	5
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100

Fuente: EVAOHIS

GRÁFICO 06



Como se puede observar en el gráfico y tabla, el 25% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 70% está de acuerdo, el 5% dio una respuesta neutra, el 0% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo de que la plataforma Wixles es el medio ideal para el intercambio de contenidos y para el enriquecimiento mutuo.

Según los datos del gráfico, podemos entender que la mayoría de los estudiantes encuestados intercambiaron contenidos sin presentar dificultades en la plataforma wixles, este

intercambio de contenidos enriqueció el aprendizaje de los estudiantes; la plataforma virtual permitió realizar esta acción con rapidez y facilidad, estas acciones generaron un intercambio dinámico de información que resultó útil para todos los que tuvieron acceso como usuarios en la plataforma. A este respecto se evidencia que se logró realizar actividades que fomentaron el aprendizaje colaborativo ya que la transferencia y gestión de información entre grupos de estudiantes enriqueció el aprendizaje, este tipo de conexiones permitieron la construcción del conocimiento y el acceso a este desde cualquier lugar y tiempo.

Tiene relevancia práctica, el intercambio de contenidos en este estudio, ya que este proceso fomentó la apropiación de recursos educativos abiertos lo que permitió una interacción integradora entre el emisor y receptor, generando así un ciclo de trabajo dinámico y socializador que permitió a los estudiantes profundizar en los temas tratados.

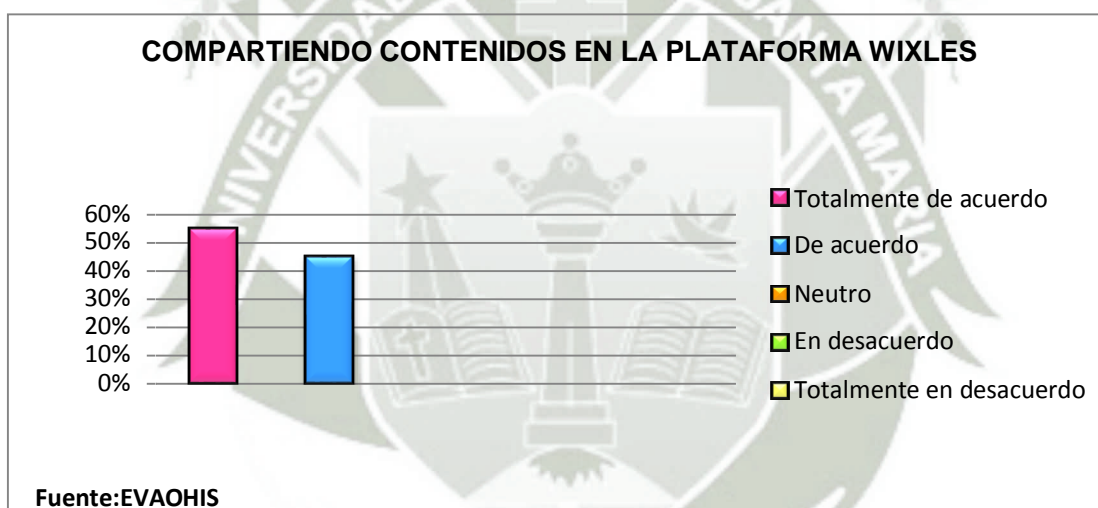


TABLA 07

COMPARTIENDO CONTENIDOS EN LA PLATAFORMA WIXLES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	11	55
De acuerdo	9	45
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 06



Como se observa en la tabla y gráfico informativo, el 55% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 45% está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender que la mayoría de los estudiantes encuestados compartieron contenidos sin presentar dificultades en la plataforma wixles, ante estos resultados los estudiantes pudieron hacer público el conocimiento. Este espacio cibernético que otorgó la plataforma, permitió generar comunicaciones y a su vez permitió llegar a conclusiones sobre determinados aspectos relacionados con la elaboración de historietas.

Según el estudio el hecho de que los estudiantes compartieran contenidos fomentó la educación abierta y facilitó el acceso a la información, mediante esta acción el estudiante logró seleccionar y discriminar información de su interés. Se sugiere utilizar esta forma de manejo de la información como metodología para posibilitar la interactividad y el trabajo grupal, sin duda los estudiantes lograron brindar aportes significativos y útiles para beneficio de la actividad y tema que se desarrolló.

Estos resultados significativos evidencian, que se generó una experiencia cuantitativa y cualitativa con una finalidad retroalimentaría que estuvo acorde con los nuevos paradigmas educativos.



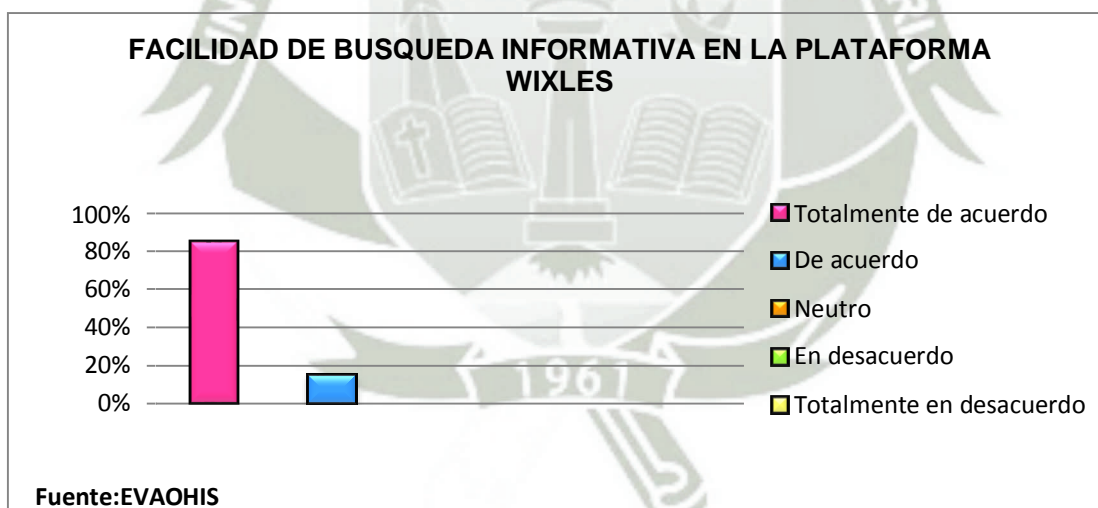
B.-SUBINDICADOR: FLEXIBILIDAD

TABLA 08

FACILIDAD DE BUSQUEDA INFORMATIVA EN LA PLATAFORMA WIXLES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	17	85
De acuerdo	3	15
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 08



Como se puede observar en la tabla y gráfico, el 85% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 15% está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo.

Según los datos del gráfico podemos entender que la mayoría de los estudiantes encuestados encontraron la información que necesitaban en la plataforma wixles con facilidad, debido a

que el interface de la plataforma fue diseñada para que sea entendible y tenga una navegación intuitiva por parte de los usuarios teniendo en consideración el color, tamaño de letra y ubicación de los elementos.

Además la información colgada en la plataforma no fue muy abundante, buscó sobre todo resaltar aspectos importantes y coyunturales; la información se otorgó de diversas formas entre estos medios tenemos los recursos multimedia como: Videos, ilustraciones, organizadores visuales y textos informativos, los cuales brindaron la información necesaria sobre las historietas y sus elementos de forma didáctica a los estudiantes. También se debe tener en consideración que la organización de los contenidos estuvo distribuida en tablas contenedoras, cabeceras y marcadores lo que facilitó la navegabilidad dentro del sitio web.



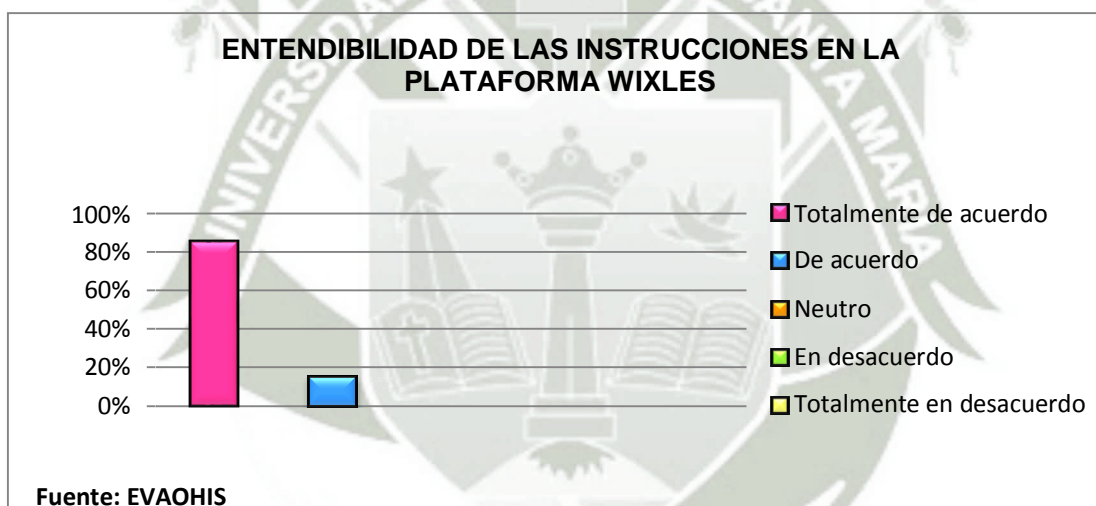
TABLA 09

ENTENDIBILIDAD DE LAS INSTRUCCIONES EN LA PLATAFORMA WIXLES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	17	85
De acuerdo	3	15
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100

Fuente: EVAOHIS

GRÁFICO 09



Como se puede observar en la tabla y gráfico, el 85% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 15% está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender que la mayoría de los estudiantes encuestados entendieron las instrucciones expuestas en la plataforma wixles ya que están estuvieron ubicadas en un lugar estratégico y de forma legible, además fueron entendibles ya que fueron redactadas con un lenguaje sencillo y contextualizado.

Por otra parte, en lo referente a la presentación del interface, se entiende según los resultados que los estudiantes pudieron comprender intuitivamente las instrucciones de la plataforma Wixles, debido a que esta les ofreció una distribución visual del contenidos que resultó entendible para el estudiante, por ejemplo: Al igual que un observador realiza la lectura de un cuadro de pintura, teniendo en consideración los elementos compositivos que lo contienen, la plataforma wixles también permitió un tipo de lectura visual en el usuario que sirvió de guía para seguir las instrucciones y secuencia didáctica de esta, ahora bien, dentro de estos elementos podemos considerar los menús y submenús, utilización de links, barras con iconos, botones, listas despegables, hipertextos enlazados y cajas contenedoras. Todos estos elementos favorecieron la navegabilidad y entendimiento de las instrucciones presentes en este ambiente educativo virtual.

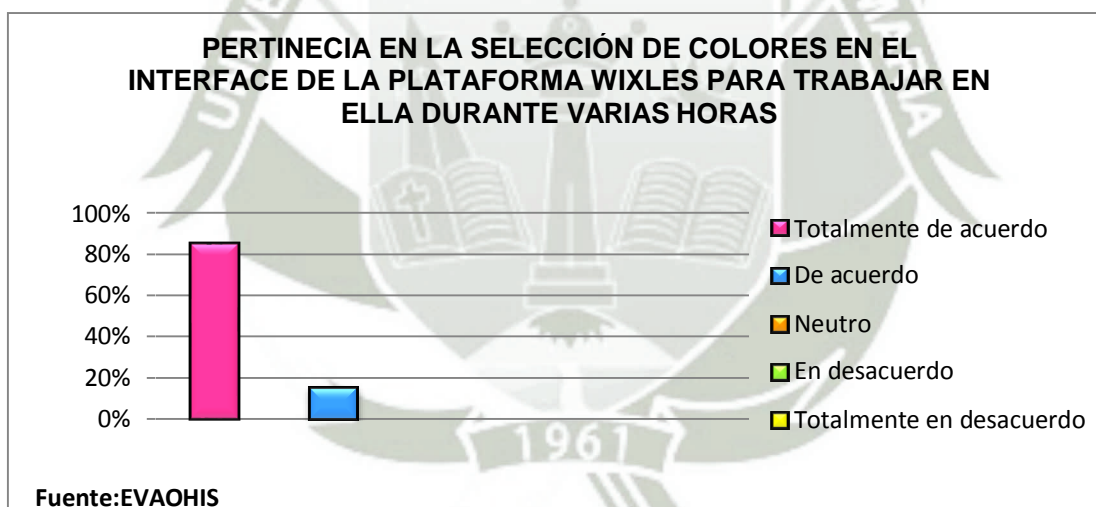


TABLA 10

PERTINENCIA EN LA SELECCIÓN DE COLORES EN EL INTERFACE DE LA PLATAFORMA WIXLES PARA TRABAJAR EN ELLA DURANTE VARIAS HORAS

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	17	85
De acuerdo	3	15
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 10



Como se puede observar en la tabla y gráfico, el 85% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 15% está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo.

Según se observa, la mayoría de los estudiantes consideraron pertinentes los colores del interface de la plataforma wixles para trabajar en ella durante horas, esto demuestra que los colores presentes en la plataforma no presentan un alto grado de saturación para generar un

cansancio de la visión, más bien se seleccionaron colores suaves y agradables con la finalidad de fomentar el trabajo constante en este ambiente virtual / visual.

Las evidencias anteriores demuestran que los colores utilizados en el interface de la plataforma Wixles no obstruyeron el aprendizaje, desde esta perspectiva los estímulos cromáticos del entorno virtual no distrajerón ni cansaron la visión del estudiante.

Según se observa en el gráfico, el 85% que equivale a 17 estudiantes según la tabla consideraron adecuados los colores utilizados en el interface gráfico de la plataforma wixles, de este resultado se infiere que, los colores utilizados mostraron consistencia en cuanto al lugar que ocuparon dentro del diseño compositivo de la plataforma, sobre este asunto cabe mencionar que los colores estuvieron presentes en el fondo de pantalla general como en los detalles que conformaban esta, así como en algunos textos y menús. Para lograr este fin no se utilizaron más de 4 colores para evitar desarmonizaciones y confusiones visuales, se procuró crear un contrastes compatibles de color y complementariedad, para que resulten agradables a la vista y puedan ser diferenciados, los colores fueron reforzados con otros elementos como; formas, textos, posiciones, imágenes, etc.

También cabe mencionar, que como color de fondo de pantalla se utilizó un color neutro, en este caso se usó el beige y blanco. Se evitó el uso de colores primarios abarcando zonas amplias de la pantalla. Teniendo en consideración estos resultados se recomienda, tener en consideración los colores que se utilizarán en el diseño de un interface gráfico con fines educativos, ya que estos resultan ser una fuerte influencia en la percepción de la información y utilización y visibilidad de un ambiente virtual, para esto se deben tener en consideración la subjetividad de los colores y se debe contar con una paleta de colores para escoger los colores más pertinentes.

Hay que mencionar, además que los colores dentro del interface tuvieron también la intención de dar refuerzo a los significados de algunos elementos del interface, esto favoreció la interpretación intuitiva de los mensajes, manteniendo así la armonía y complementariedad, esto se logró gracias a la consideración teórica de la teoría de la Gestalt.

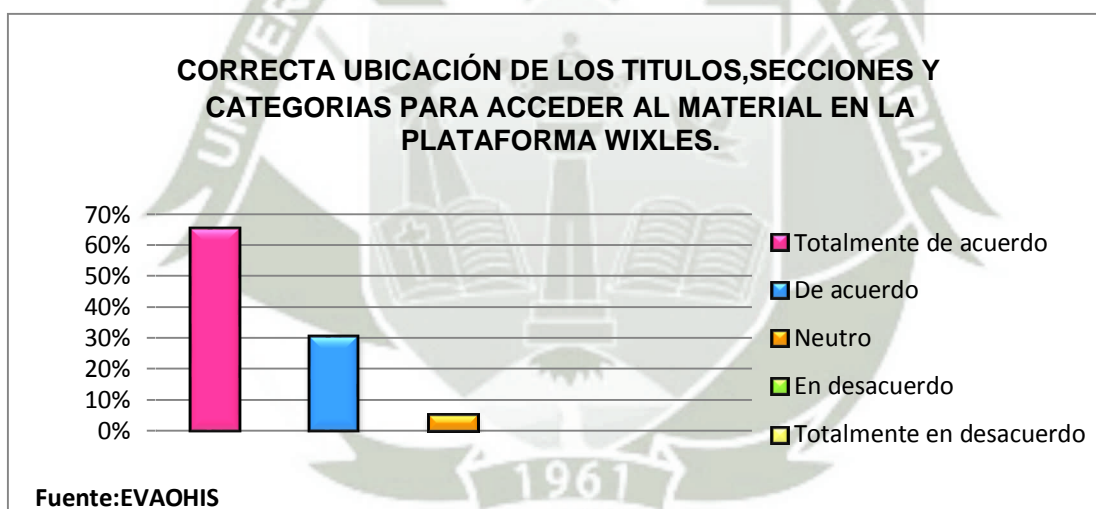
En conclusión no se presentó un uso excesivo del color o carencia de definición de los colores incorporados en el diseño de la plataforma, más bien se presentó un contraste adecuado del color entre el primer plano y el fondo.

TABLA 11

CORRECTA UBICACIÓN DE LOS TÍTULOS, SECCIONES Y CATEGORIAS PARA ACCEDER AL MATERIAL EN LA PLATAFORMA WIXLES.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	13	65
De acuerdo	6	30
Neutro	1	5
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 11



Como se puede observar en la tabla y gráfico, el 65% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 30% está de acuerdo, el 5% dio una respuesta neutra, el 0% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender que la mayoría de los estudiantes consideraron correcta y adecuada la ubicación de los títulos, secciones y categorías dentro de la plataforma wixles para acceder al material requerido sin dificultad, esto demuestra que la estructura organizacional de la plataforma fue entendible para el estudiante, no creándole confusión

más bien esta lo orientó y le permitió encontrar lo que requería o buscaba porque estaba jerarquizado. Cabe agregar que el diseño elaborado por el administrador incrementó el beneficio del entorno.

Después de lo anterior expuesto, los resultados nos demuestran que la estructura de la plataforma Wixles mantuvo un estilo jerárquico y minimalista, que estuvo dividido en diferentes niveles, no se utilizaron más de 4 niveles para que el estudiante no se desoriente en su ubicación. Todas las páginas estuvieron distribuidas en un menú de estructura lineal, permitiendo así al estudiante seguir un itinerario fijo que evitó distracciones innecesarias.

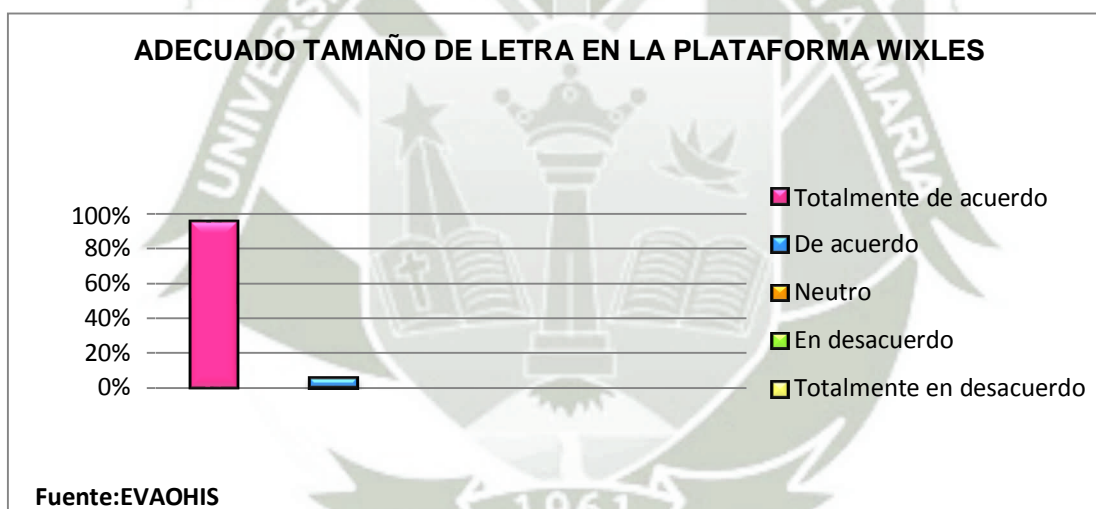


TABLA 12

ADECUADO TAMAÑO DE LETRA EN LA PLATAFORMA WIXLES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	19	95
De acuerdo	1	5
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 12



Como se observa en la tabla y gráfico, el 95% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 5% está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo.

Según se observa la mayoría de los estudiantes consideraron correcto el tamaño de letra utilizado en de la plataforma wixles, ya que este no dificulto la visión del contenido más bien mantuvo un tamaño de letra estándar de visualización como lo tienen la mayoría de los sitios web que no genero una percepción de desfamiliarización del ambiente virtual.

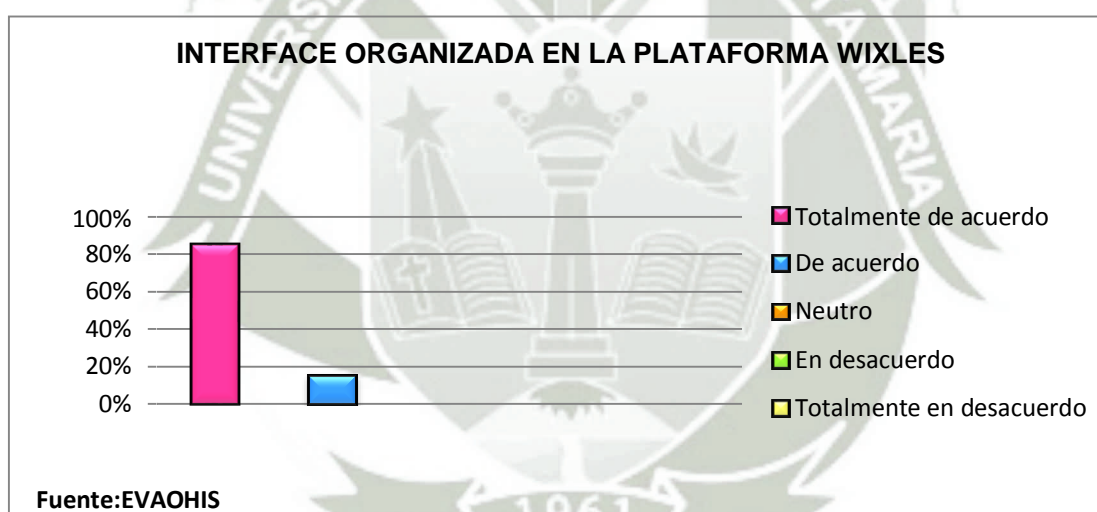
Se comprueba que el tamaño de letra de los textos utilizados en la plataforma Wixles, fueron percibidos con claridad y educabilidad en la plataforma Wixles, estos están relacionados con el formato de letra, el uso de mayúsculas y minúsculas, los efectos aplicados en las letras como por ejemplo, letras con volumen o con sombra entre otros aspectos que resaltan el texto haciéndolo más llamativo. Según los resultados, los estudiantes no presentaron problemas en percibir y adecuar su lectura con el tipo de letra establecido en este entorno virtual.

Al analizar estas evidencias ,cabe mencionar que en la plataforma Wixles, no se utilizaron más de 4 fuentes de letra en el interface, no se utilizaron más de 3 tamaños del mismo tipo de letra, el tamaño de la letra se pudo percibir y leer manteniendo la distancia elemental entre el ordenador y el usuario, el tamaño de fuente utilizado en los textos que fueron abundantes fue de 12, no se utilizaron textos menores a 8 como tamaño de fuente ya que dificultaría la lectura y la visualización del texto escrito, se procuró que el color del texto contraste con el fondo de pantalla y se consideraron espaciados intermedios entre líneas y párrafos. Teniendo en consideración los aspectos mencionados, se recomienda, al momento de diseñar una interface educativa considerar la variabilidad del tamaño de letra y los aspectos que se relacionan con pertinencia, ya que estos pequeños factores influyen en la entendibilidad, lectura, navegabilidad del sitio web.

TABLA 13
INTERFACE ORGANIZADA EN LA PLATAFORMA WIXLES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	17	85
De acuerdo	3	15
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 13



Como se observa en la tabla y gráfico, el 85% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 15% está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender que la mayoría de los estudiantes consideraron que la estructura de la plataforma wixles estaba organizada jerárquicamente mediante categorías y secciones orientadas y distribuidas con una finalidad netamente educativa y con el objetivo de enseñar y a la vez lograr un aprendizaje significativo. Ha estos aspectos podemos

considerar como didáctica organizacional del contenido, para el ambiente educativo virtual. Significa entonces que el contenido fue adecuado para el contexto estudiantil.

En definitiva, los datos confirman que el interface permitió al estudiante comunicarse con el sistema y estructura logrando traducir y reconocer correctamente los códigos visuales. Las características hipertexto de la interface permitió la ejecución de acciones y fue entendible para los usuarios.

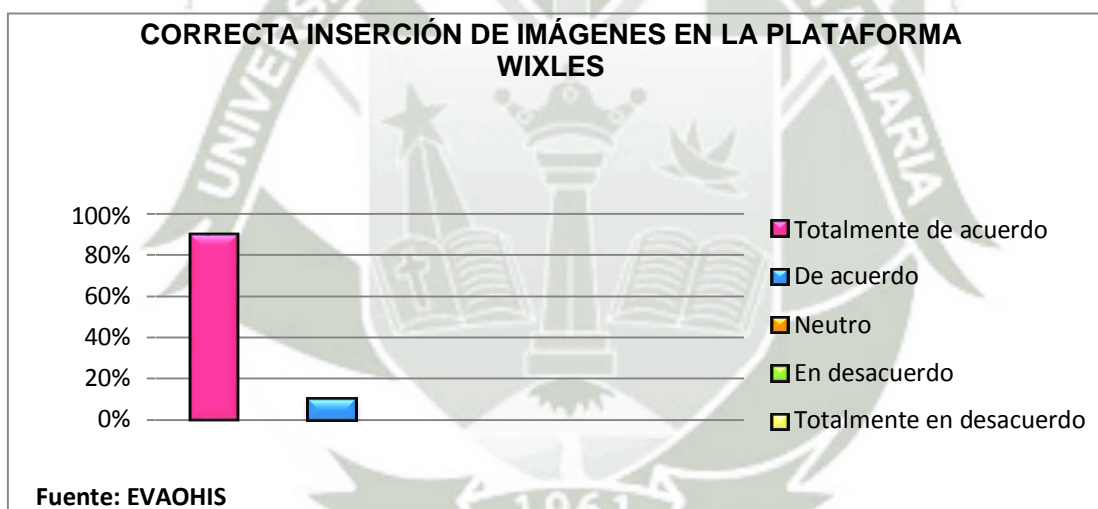
Estos resultados significativos demuestran que la interface mostró un sentido lógico y temático, presentando el contenido de forma localizable, los elementos que la conforman sirvieron al estudiante como guía, apoyo y ayuda mas no como distractores o elementos de confusión más bien dieron coherencia y sentido al contenido. Al respecto, la plataforma Wixles contó con una home page (página principal de presentación) dentro de la cual estuvieron enlazadas otras páginas que guardaban relación con la temática historietas.

Finalmente, cabe mencionar, que los elementos como galerías, imágenes fueron distribuidas guardando un sentido estético, buscaron mantener una compensación de peso visual (tamaño, color, intensidad), para que los estudiantes tuvieran la sensación de armonía, otro aspecto que es importante mencionar es que se guardaron espacios de color neutro claro que permitieron al estudiante mantener una diferenciación visual entre los elementos, esta característica minimalista otorgo sencillez y sentido estético al ambiente virtual.

TABLA 14
CORRECTA INSERCIÓN DE IMÁGENES EN LA PLATAFORMA WIXLES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	18	90
De acuerdo	2	10
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 14



Como se observa en la tabla y gráfico, el 90% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 10% está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo.

Se puede apreciar que la mayoría de los estudiantes consideraron que la inserción de imágenes en la plataforma wixles era adecuada, ya que no se presentaban borrosas o confusas más bien eran de buena o regular resolución y se podían observar con claridad. Con referencia a lo anterior, los estudiantes consideraron que la escala de las imágenes era

apropiada y que el tamaño estaba correctamente definido en relación a los otros elementos compositivos e integradores del entorno virtual.

Los resultados expuestos comprueban que, el formato de imagen fue el adecuado para ser visualizado en la plataforma Wixles, el formato de las imágenes que se utilizó fue JPEG, asociado con la extensión JPG en todos los casos, no se utilizaron imágenes GIF, además, los colores de las imágenes estaban basados en la representación del color sRGB en el caso de fotos.

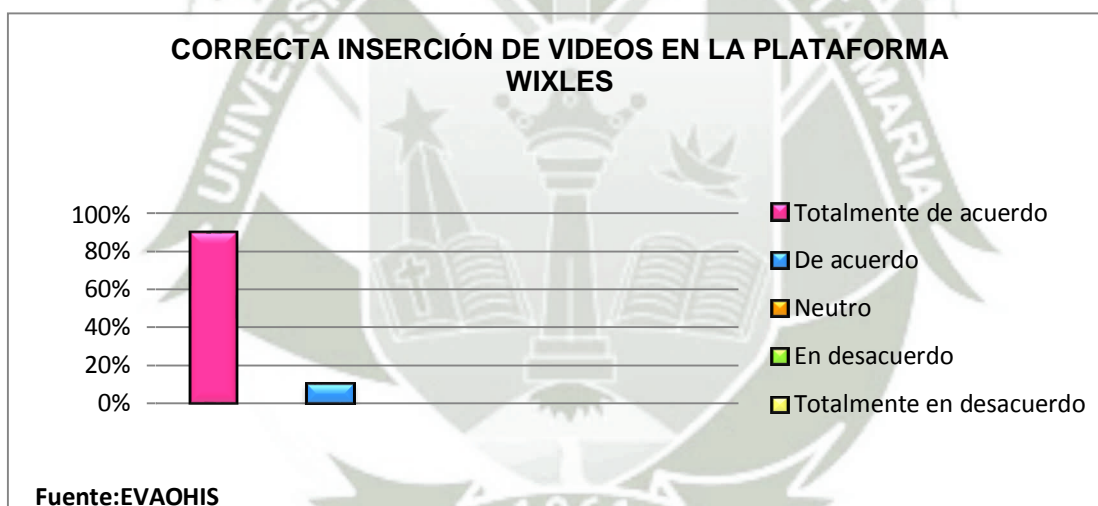


TABLA 15

CORRECTA INSERCIÓN DE VIDEOS EN LA PLATAFORMA WIXLES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	18	90
De acuerdo	2	10
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 15



Como se observa en la tabla y gráfico, el 90% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 10% está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender que la mayoría de los estudiantes consideraron que los videos insertados en la plataforma wixles eran adecuados y estaban correctamente insertados ya que se podían observar con claridad, estaban completos y no tardaban en cargarse a su vez el audio del video era adecuado durante su reproducción.

Cabe mencionar que Wix, otorgo la posibilidad de insertar videos desde You Tube solo copiando y pegando el enlace de URL, y de manera, automáticamente el video se cargó en el interface de la plataforma. Además esta plataforma ha permitido, activar la reproducción automática de los videos al momento de abrir la página, si se hace clic en “loop” el video se volverá a repetir. Estas son algunas de las posibilidades que nos brinda el diseño del interface de la plataforma en cuanto a la inserción de videos.

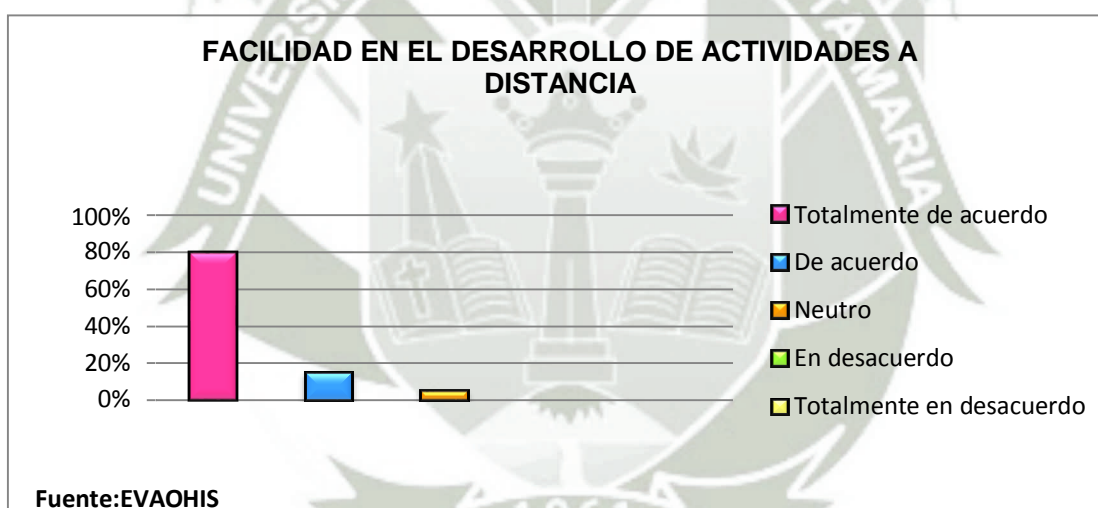


TABLA 16

FACILIDAD EN EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES A DISTANCIA

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	16	80
De acuerdo	3	15
Neutro	1	5
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 16



Como se observa en la tabla y gráfico, el 80% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 15% está de acuerdo, el 5% dio una respuesta neutra, el 0% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender que la mayoría de los estudiantes consideraron que fue fácil desarrollar las actividades de la plataforma Wixles a distancia ya que esta forma de aprendizaje activo es eminentemente flexible ya que se puede desarrollar y efectuar desde cualquier lugar y espacio de tiempo cuando el usuario esté disponible brindándole a si un

acceso remoto, las actividades se pudieron realizar de forma colaborativa o independiente, este tipo de aprendizaje personalizado fue centrado en el estudiante respetando su propio ritmo de aprendizaje.

Sobre la base de las consideraciones anteriores esta forma de aprendizaje permitió al estudiante organizar sus situaciones de aprendizaje fomentándose así el compromiso, persistencia, disciplina y autorresponsabilidad de su aprendizaje personal, este tipo de educación abierta logró que el estudiante realizara un planeamiento para el desarrollo de actividades y asiduidad en el estudio que le compete.

Finalmente cabe mencionar que los estudiantes tuvieron el mismo perfil y la misma igualdad de oportunidades para el desarrollo de las actividades a distancia, en base a una automotivación y trabajo independiente pero sin dejar de lado la interacción sincrónica y asincrónica para el logro de sus aprendizajes.

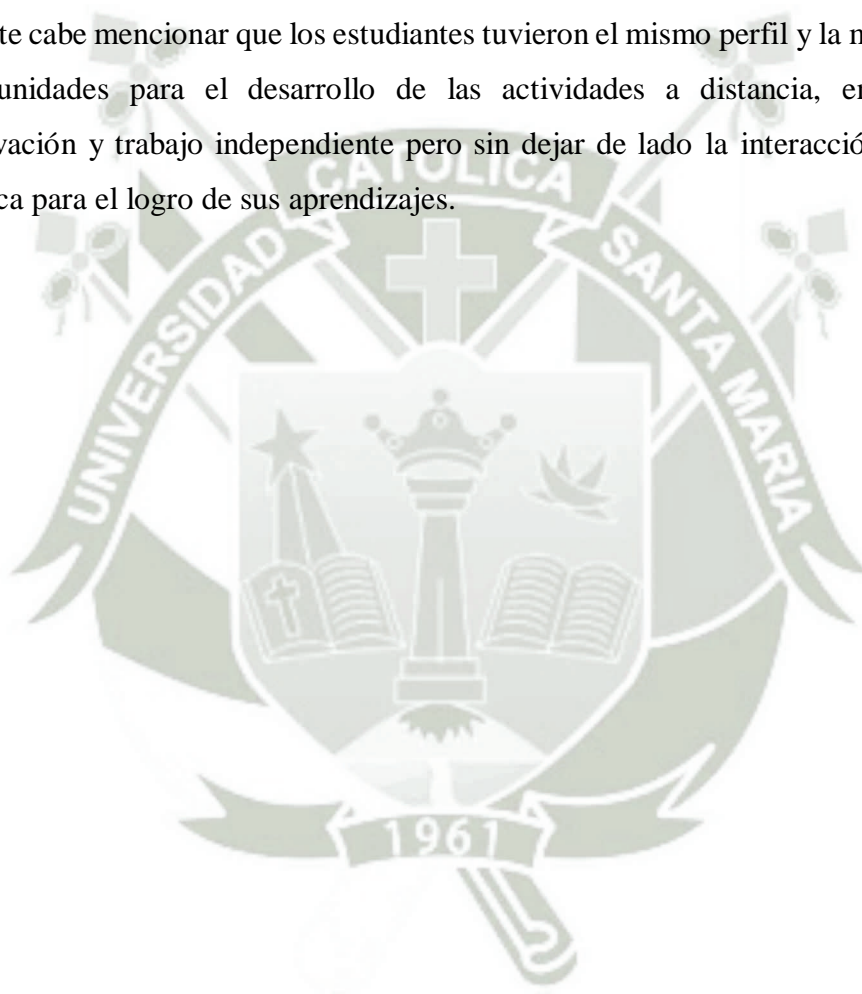
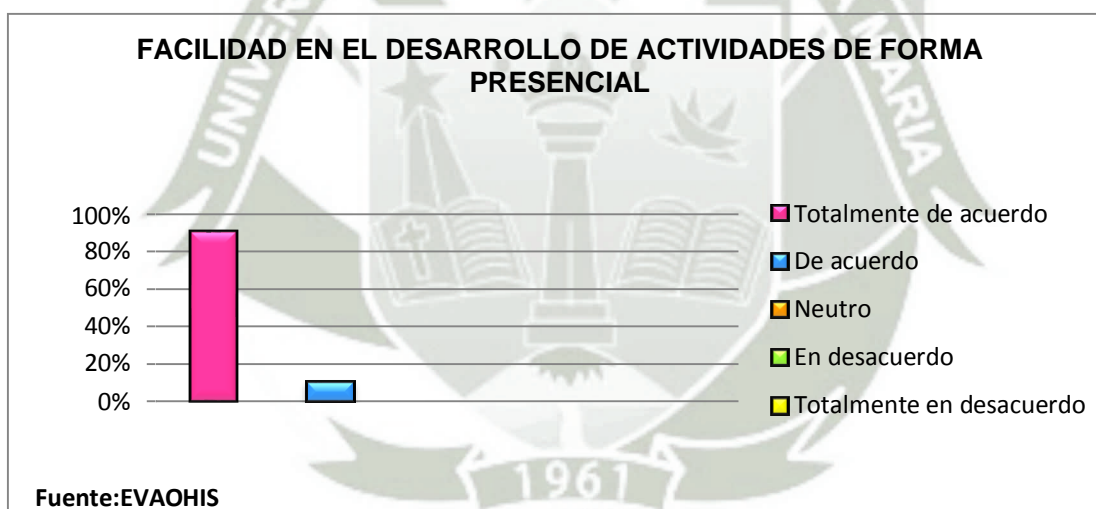


TABLA 17

FACILIDAD EN EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES DE FORMA
PRESENCIAL

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	18	90
De acuerdo	2	10
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 17



Como se observa en la tabla y gráfico, el 90% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 10% está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender que la mayoría de los estudiantes consideraron que fue fácil desarrollar las actividades de la plataforma Wixles de forma presencial, ya que las actividades permitieron realizar un feedback instantáneo, este tipo de aprendizaje motivó a los estudiantes y generó un andamiaje y socialización, además, mantuvo la restricción de

tiempo y lugar permitiendo la interrelación personal entre el profesor y los estudiantes. Por las consideraciones anteriores se evidencia que un 90% y un 10% de estudiantes pudieron aclarar alguna duda técnica como errores del funcionamiento, sobre cómo acceder a determinada aplicación, actividad o como utilizar determinado recurso de la web; también pudo disipar alguna inquietud respecto a los contenidos presentados, acceso y descarga de estos. La interacción de forma presencial permitió al profesor orientar de forma didáctica y específica el proceso de aprendizaje del estudiante y al mismo tiempo permitió aclarar alguna inquietud o duda realizando así la tarea de andamiaje para que el estudiante pueda alcanzar la zona de desarrollo próximo y así tener un aprendizaje significativo.

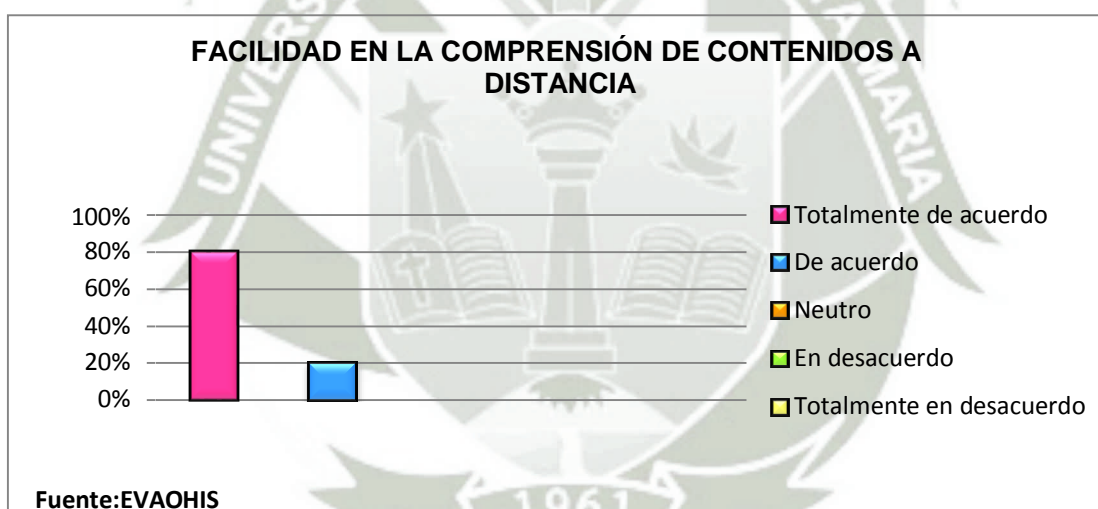
En síntesis, se observa que el curso virtual de forma presencial logró la interacción personal y a su vez virtual entre los estudiantes, no perdiéndose la parte afectiva y relacional entre los estudiantes más bien este tipo de actividad permitió la colaboración, comunicación en tiempo real y colaboración de los estudiantes cuando alguno presentaba alguna dificultad o problema así el entorno de aprendizaje más agradable y ameno. En consecuencia se puede concluir, que los estudiantes en la modalidad presencial de estudio, mostraron altos grados de interés deseo por participar y realizar las actividades encomendadas por el profesor, no mostrándose aburrimiento ni desinterés más bien ellos tuvieron el deseo de descubrir lo que ese ambiente les brindaba ya sea por cuenta propia, con la ayuda del docente o con la ayuda del compañero.

En consecuencia los procesos comunicativos fueron afectivos y se presentaron de forma explícita e implícita evidenciándose asiduidad y motivación en el desarrollo de las actividades.

TABLA 18
FACILIDAD EN LA COMPRESIÓN DE CONTENIDOS A DISTANCIA

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	16	80
De acuerdo	4	20
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 18



Como se observa en la tabla y gráfico, el 80% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 20% está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo.

Se puede apreciar, que la mayoría de los estudiantes consideraron que fue fácil comprender los contenidos de la plataforma Wixles a distancia, gracias al uso de las herramientas de comunicación que les otorgó la plataforma como chats, foros, comentarios, etc. Los estudiantes pudieron compartir contenidos y visualizar el contenido publicado por sus

compañeros, la portabilidad de los contenidos conceptuales permitió a los estudiantes visualizar la información desde un medio electrónico que no contaba con internet.

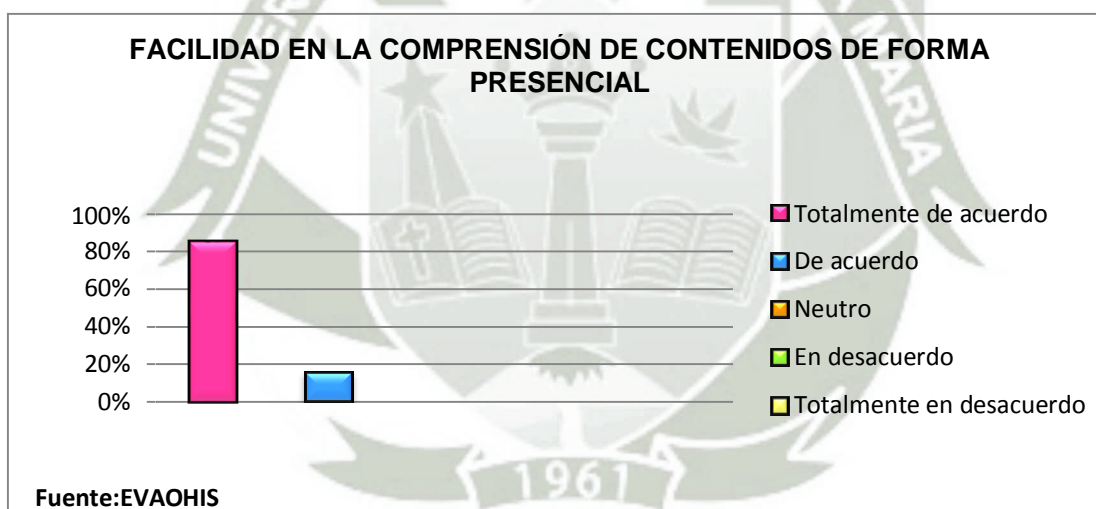
Como resultado, los estudiantes requirieron auto dirigir, autorregular de forma autónoma su propio aprendizaje en base a la construcción de esquemas mentales que le han permitido acomodar y asimilar nueva información de forma intencional en base a una mediación tecnológica. Esta situación adaptativa dio la libertad al educando de revisar los contenidos las ocasiones que consideró necesarias posibilitando así el manejo rápido del contenido para darle un sentido educativo y auto formativo. Todo este proceso educativo fomentó la inclusión sin mostrar desigualdad a ningún estudiante, más bien todos tuvieron acceso y la oportunidad de realizar las actividades según sus circunstancias.



TABLA 19
FACILIDAD EN LA COMPRESIÓN DE CONTENIDOS DE FORMA PRESENCIAL

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	17	85
De acuerdo	3	15
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 19



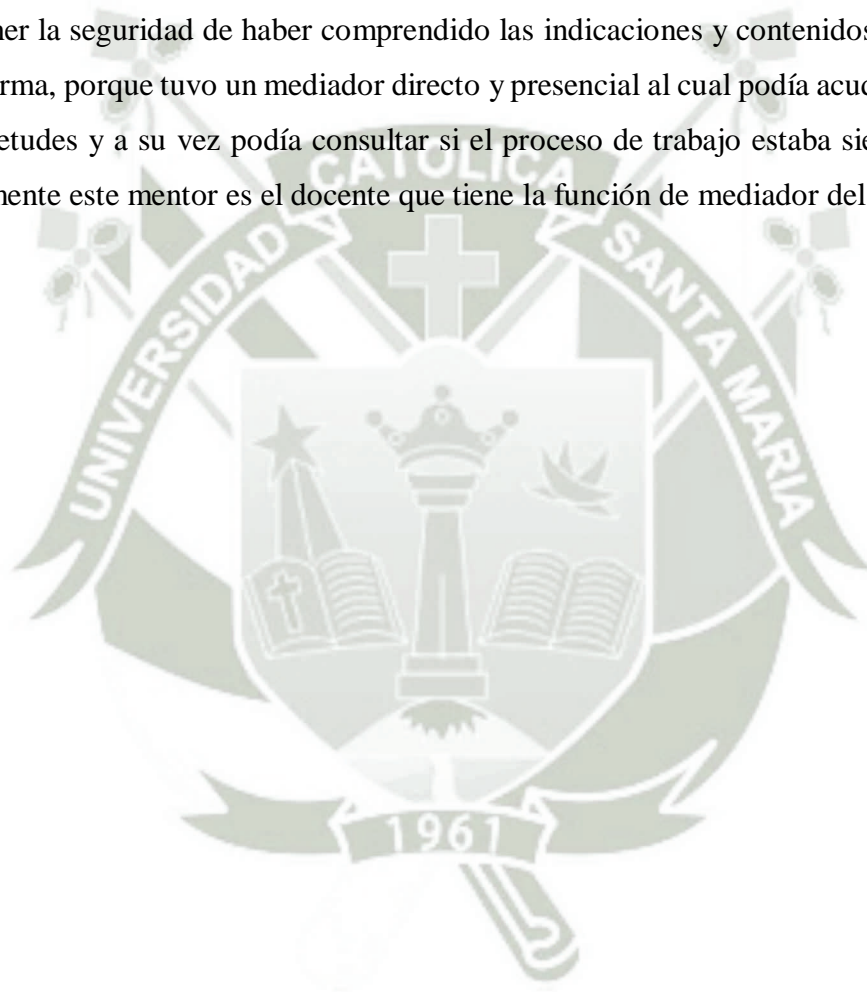
Como se observa en la tabla y gráfico, el 85% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 15% está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender que la mayoría de los estudiantes consideraron que fue fácil comprender los contenidos de la plataforma Wixles de forma presencial. En efecto estos pudieron absolver sus dudas e inquietudes con sus compañeros y profesor el principal

mediador del aprendizaje, otro aspecto importante es que los recursos multimedia e interacción de forma presencial permitieron asimilar los contenidos con facilidad y rapidez.

Los estudiantes reforzaron su aprendizaje en base a estímulos dados en el entorno educativo presencial relacionados con la motivación, automotivación y el compromiso por el aprendizaje.

Los resultados ponen de manifiesto de que el trato personal así como la individualización auto-educativa a distancia, permiten al estudiante gestionar su forma de aprender brindándole una percepción de tranquilidad y compromiso al momento de aprender, ya que puede tener la seguridad de haber comprendido las indicaciones y contenidos que le brinda la plataforma, porque tuvo un mediador directo y presencial al cual podía acudir para aclarar sus inquietudes y a su vez podía consultar si el proceso de trabajo estaba siendo realizado correctamente este mentor es el docente que tiene la función de mediador del aprendizaje.



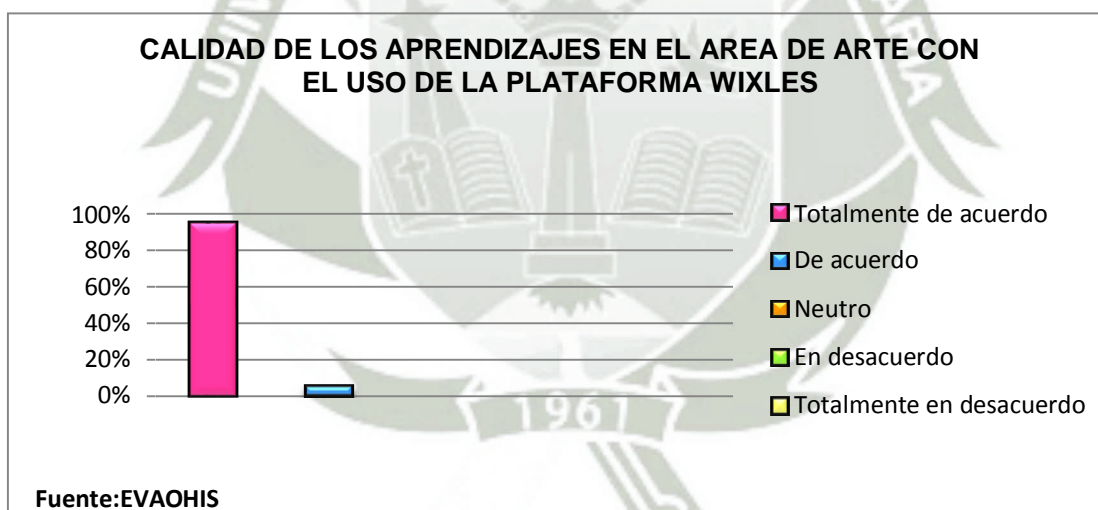
C.-SUBINDICADOR: ESCALABILIDAD

TABLA 20

CALIDAD DE LOS APRENDIZAJES EN EL AREA DE ARTE CON EL USO DE LA PLATAFORMA WIXLES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	19	95
De acuerdo	1	5
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 20



Como se observa en la tabla y gráfico, 95% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 5% está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender que la mayoría de los estudiantes consideraron que la plataforma Wixles mejoró la calidad de los aprendizajes del área de arte en relación a la

elaboración de historietas, al respecto estos resultados indican que el servicio que brindó la plataforma a los estudiantes garantizó el correcto desarrollo de sus funciones generando un impacto positivo en los estudiantes usuarios de este ambiente virtual, logrando un impacto y satisfacción dentro de su proceso de aprendizaje.

La plataforma wixles resultó ser la mediadora en el aprendizaje mediante las propuestas educativas que la integraban, manteniendo el mecanismo de acciones interactivas, respuestas, interacciones, retroalimentación, progreso y evaluación. En consecuencia esto indica que el estudiante tuvo una experiencia de calidad en cuanto al rendimiento de la plataforma ya que el contenido semántico fue el apropiado, el diseño de la plataforma fue estético, simple, minimalista y se evitó recargarlo con elementos distractores. A sí mismo el estudiante pudo desarrollar las actividades que se le propusieron logrando así productividad en su proceso de aprendizaje que se centraron en aspectos cognitivos, emotivos, perceptivos, visuales y motores.

En definitiva, los datos confirman que la plataforma wixles cumplió con las exigencias que necesitaban los estudiantes para tener un aprendizaje de calidad brindándoles a estos las condiciones que esperaban, otorgándoles una percepción positiva después de su utilización, logrando un impacto positivo en su rendimiento y aprendizajes, estos aspectos indican de que la plataforma se adaptó a las necesidades educativas del estudiante así como también a su ritmo de aprendizaje, contribuyendo así al desarrollo progresivo de competencias del área de arte y competencias tecnológicas, esto garantizó la calidad del servicio educativo brindado.

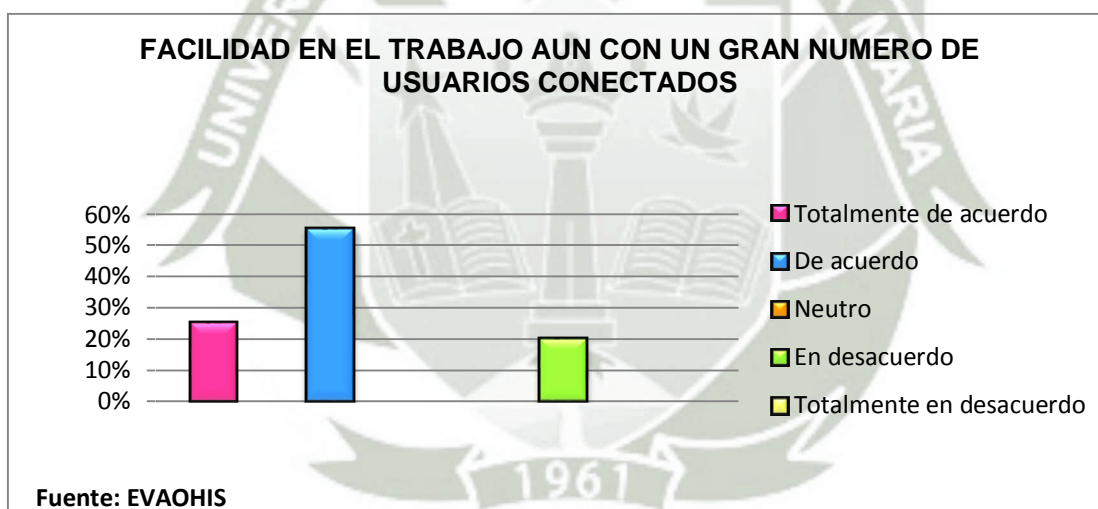
Los resultados, muestran que esta interesante iniciativa mantuvo la preferencia del aprendiz durante el desarrollo de los módulos educativos que fueron evaluados formativamente durante todo el proceso de aprendizaje, maximizándose los porcentajes de calificación, demostrando así de que este tipo de aprendizaje es una buena práctica educativa que debe ser replicada en otras áreas e instituciones educativas, teniendo como marco propiciatorio el presente estudio. En consecuencia, está claro que las pretensiones de logro de los aprendizajes fueron cobeturdadas atendiendo así a la demanda, presentando un ciclo de consumo dinámico y existencial en materia educativa, lo que propicio la empleabilidad, construcción, asimilación y accesibilidad a los recursos de aprendizaje.

TABLA 21

FACILIDAD EN EL TRABAJO AUN CON UN GRAN NUMERO DE USUARIOS CONECTADOS

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	5	25
De acuerdo	11	55
Neutro	0	0
En desacuerdo	4	20
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 21



Como se observa en la tabla y gráfico, 25% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 55% está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 20% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender que la mayoría de los estudiantes consideraron que la plataforma Wixles facilitó el trabajo y estudio aun cuando había un gran número de usuarios conectados. Interpretando el gráfico, se puede observar claramente de que a los

estudiantes les resultó fácil utilizar la plataforma Wixles, aunque se presentó masividad en el uso de otras computadoras conectadas en la misma red de internet.

Teniendo en cuenta la tabla, se puede notar que 5 estudiantes estuvieron totalmente de acuerdo en no mostraron dificultad en la escalabilidad del computador y 11 estudiantes estuvieron de acuerdo en no presentar este inconveniente, a diferencia de 4 estudiantes que mostraron su disconformidad en el desarrollo escalable del computador, esto fue ocasionado por el aumento de tráfico en la red por parte de otros usuarios, esta congestión se debió que la comunicación del servidor web al equipo del usuario mostró un menor grado de transmisión en cuanto a la velocidad del modem hacia alguno de los tramos implicados. También influyeron en este aspecto las acciones que efectuaban los usuarios en su ordenador, como descargas masivas de música, videos, uso de videojuegos y uso de varias ventanas o duplicidad de ventanas como por ejemplo: Dos ventanas You Tube abiertas en un mismo computador. Todos estos aspectos generaron cierta dificultad en algunos estudiantes.



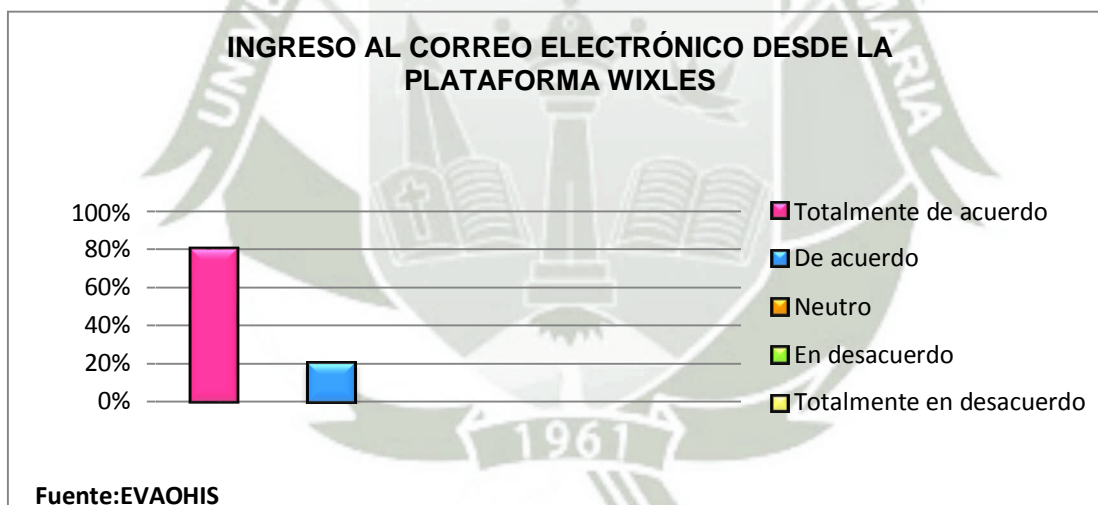
D.-SUBINDICADOR: ESTANDARIZACIÓN

TABLA 22

INGRESO AL CORREO ELECTRÓNICO DESDE LA PLATAFORMA WIXLES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	16	80
De acuerdo	4	20
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 22



Como se observa en la tabla y gráfico, el 80% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 20% está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 20% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados podemos entender que la mayoría de los estudiantes consideraron que la plataforma Wixles les permitió acceder a su correo electrónico. El uso del correo electrónico en relación con la plataforma permitió a los estudiantes identificarse y tener

acceso a las actividades y contenidos colgados en la plataforma virtual, los estudiantes pudieron acceder a su correo electrónico porque la plataforma contaba con los iconos de enlace para acceder a correos electrónicos básicos.

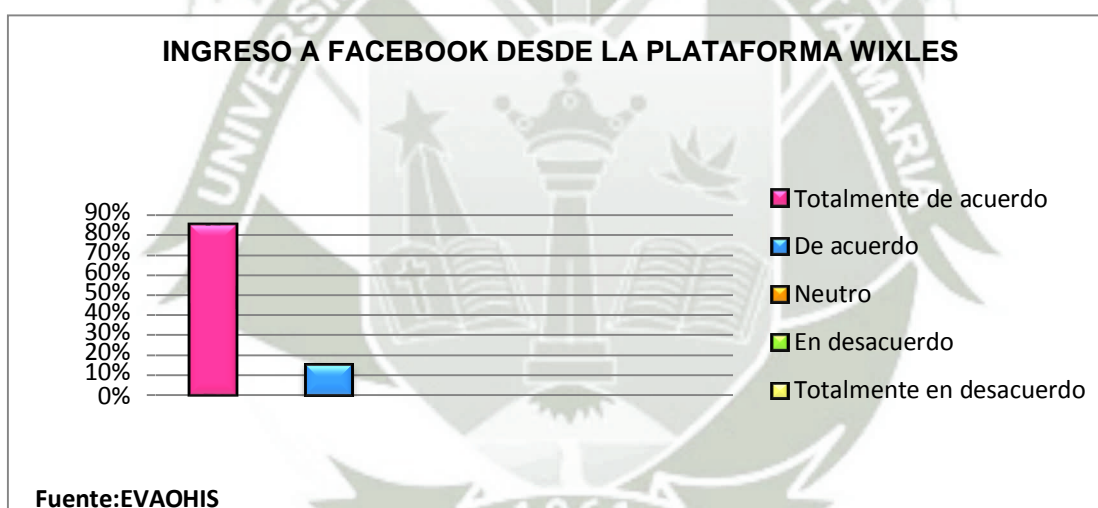
Estos resultados tienen relevancia práctica, ya que el uso del correo electrónico vinculado con la plataforma virtual wixles, permitió al estudiante guardar información y archivos enviándose un auto mensaje o guardándolos en Google drive o en otro tipo de almacenamiento según los servicios que brinde el tipo de correo electrónico al cual estaban conectados con una cuenta, a su vez permitió la comunicación entre compañeros y facilitó el intercambio de información de forma privada o grupal. Los estudiantes tuvieron varias ventajas al utilizar este medio de comunicación, ellos lograron mantener una interacción informal mediante este espacio para concertar acuerdos, consensos en relación a su trabajo grupal, actividades o para aclarar alguna de sus inquietudes, esta forma de interacción permitió el intercambio de mensajes con una finalidad productiva. Cabe agregar que el uso del correo electrónico no estimo ningún costo y se caracterizó por su rapidez.

Es evidente, que este servicio electrónico de característica asincrónica, permitió reprocesar la información enviada, categorizar mensajes y crear carpetas para guardar contenidos, en conclusión esta herramienta favoreció la inclusión comunicativa.

TABLA 23
INGRESO A FACEBOOK DESDE LA PLATAFORMA WIXLES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	17	85
De acuerdo	3	15
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 23



Como se observa en la tabla y gráfico, el 85% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 15% está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo.

Según se observa, la mayoría de estudiantes consideraron que la plataforma Wixles les permitió ingresar a su correo de Facebook ya que esta plataforma contaba con un enlace icónico para poder ingresar a esta red social. Los estudiantes que utilizaron su correo

electrónico de Facebook pudieron dar sus comentarios en una aplicación expuesta en la plataforma relacionada con la difusión de sus puntos de vista denominada “comentarios”.

Según los resultados, un 85 % de estudiantes que según la tabla equivale a 17 estudiantes, indicaron que lograron tener este tipo de acceso, además cabe agregar que mediante su participación en esta aplicación, los estudiantes pudieron hacer visible su participación y perfil para los amigos que conforman su cuenta de Facebook y también para el público en general si es que lo deseaban así y según la configuración del comentario que efectuara cada uno de ellos o simplemente podrían obviar este tipo de difusión en esta red social la cual solo sería visualizada en la plataforma educativa.

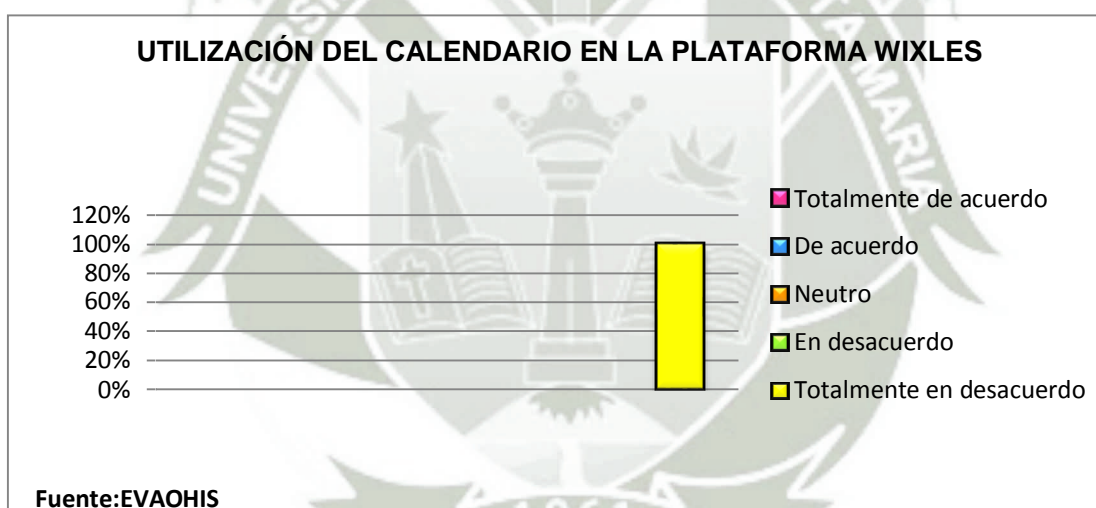


TABLA 24

UTILIZACIÓN DEL CALENDARIO EN LA PLATAFORMA WIXLES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	0	0
De acuerdo	0	0
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	20	100
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 24



Como se observa en la tabla y gráfico, el 0% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 0% está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0% está en desacuerdo y el 100% está totalmente en desacuerdo.

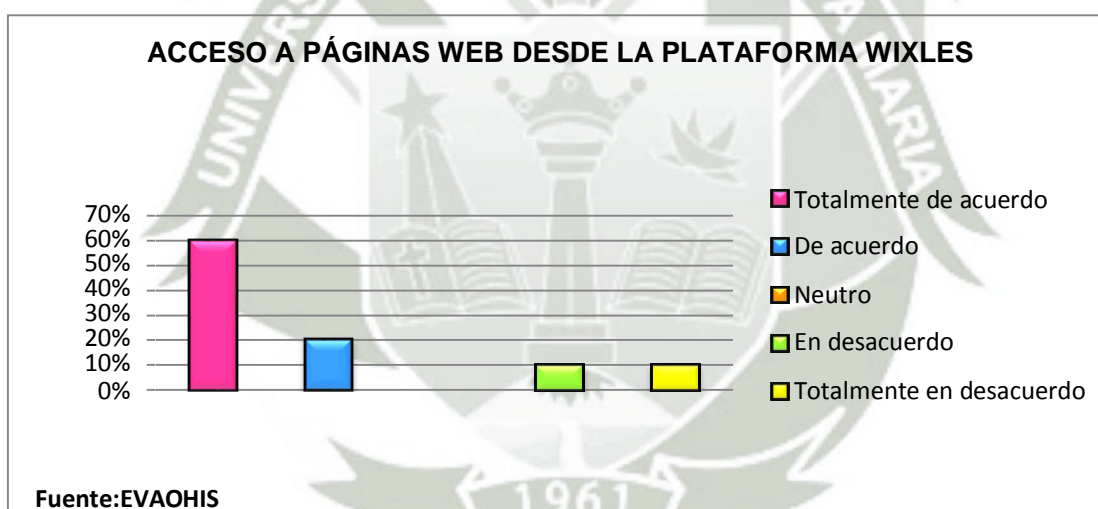
Según los resultados, podemos entender que todos los estudiantes consideraron que la plataforma Wixles no les permitió utilizar el calendario ya que este recurso no fue añadido dentro de esta por que contaban con el calendario de Windows.

TABLA 25

ACCESO A PÁGINAS WEB DESDE LA PLATAFORMA WIXLES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	12	60
De acuerdo	4	20
Neutro	0	0
En desacuerdo	2	10
Totalmente en desacuerdo	2	10
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 25



Como se observa en la tabla y gráfico, el 60% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 20% está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 10% está en desacuerdo y el 10% está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender que la mayoría de los estudiantes consideraron que la plataforma Wixles les permitió acceder a una página web y que una minoría de estudiantes consideró no factible este acceso. Los estudiantes tuvieron esta disposición de acceso ya que la plataforma contaba con links de enlace en forma de hipervínculos que permitían al usuario

direccionarse o redirigirse con otras páginas web esto evidencia la compatibilidad de la plataforma para brindar acceso a otras páginas web. Estos tipos de enlace generaron un manejo rápido de la información y efectivizaron la accesibilidad a estos sitios web, por su parte estos enlaces al activarse redirigieron al estudiante a páginas principales e interiores de un determinado sitio web, todo lo anterior indica que desde la plataforma Wixles (punto de inicio) que viene hacer la página referral de otra página web, permitió que la otra página web presente un backlink que logró enlazar ambas paginas brindándole un punto de llegada; este proceso permitió a los estudiantes explorar otras fuentes de información online sugeridas por el administrador desde la plataforma Wixles, dando así cobertura a nuevos conocimientos y fuentes de consulta que promovieron la investigación. A este respecto se ha generado una comunicación pública de libre acceso al conocimiento, donde el estudiante pudo ampliar y discriminar la información que le resultó útil y necesaria para lograr su aprendizaje.

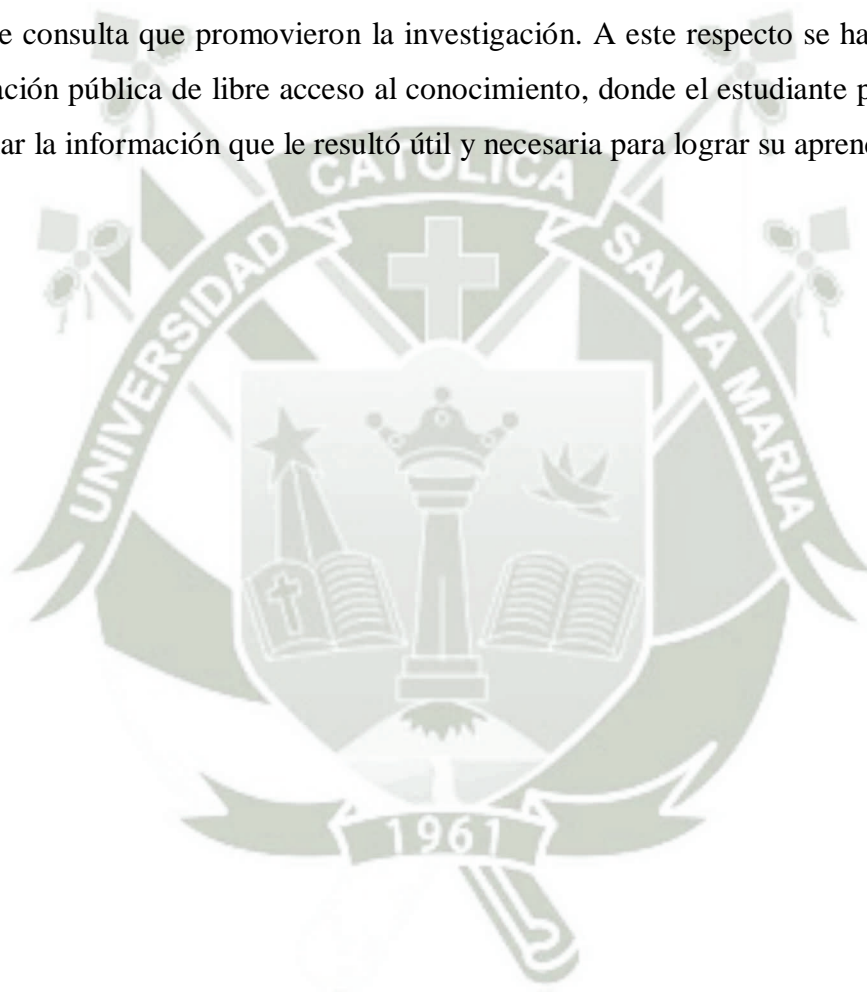
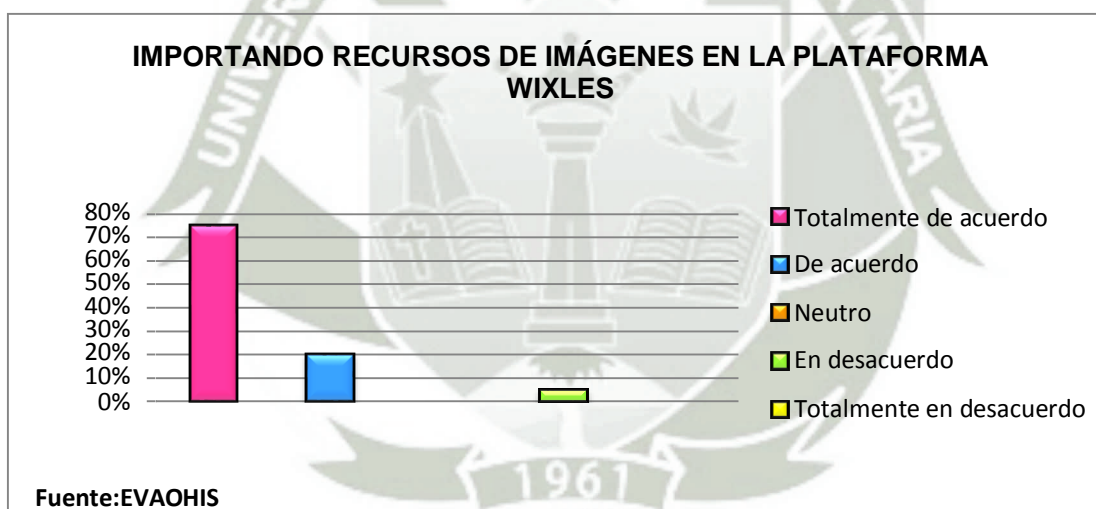


TABLA 26

IMPORTANDO RECURSOS DE IMÁGENES EN LA PLATAFORMA WIXLES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	15	75
De acuerdo	4	20
Neutro	0	0
En desacuerdo	1	5
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 26



Como se observa en la tabla y gráfico, el 75% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 20% está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 5% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender que la mayoría de los estudiantes consideraron que la plataforma Wixles les permitió importar recursos de imágenes, ellos no tuvieron dificultades en cargar y subir sus imágenes a la plataforma, los estudiantes no utilizaron imágenes muy pesadas o con mucha resolución solo el 5% de estudiantes no lo lograron.

Cabe agregar que las imágenes que importaron los estudiantes como recurso, resultaron ser una forma de comunicación visual con un grado de abstracción, estas forman parte de un lenguaje icónico, las imágenes que se importaron tuvieron la finalidad de ilustrar y complementar los contenidos sobre la temática historieta, para mejorar la comprensión de este contenido.

Finalmente los resultados evidencian que la importación de imágenes por parte de los estudiantes tuvieron una intención educativa, además, resultaron ser un recurso facilitador de los aprendizajes porque facilitaron la relación de conceptos e ideas; los estudiantes percibieron esta incorporación como positiva, permitiendo así la movilización de ideas e incentivar su creatividad.

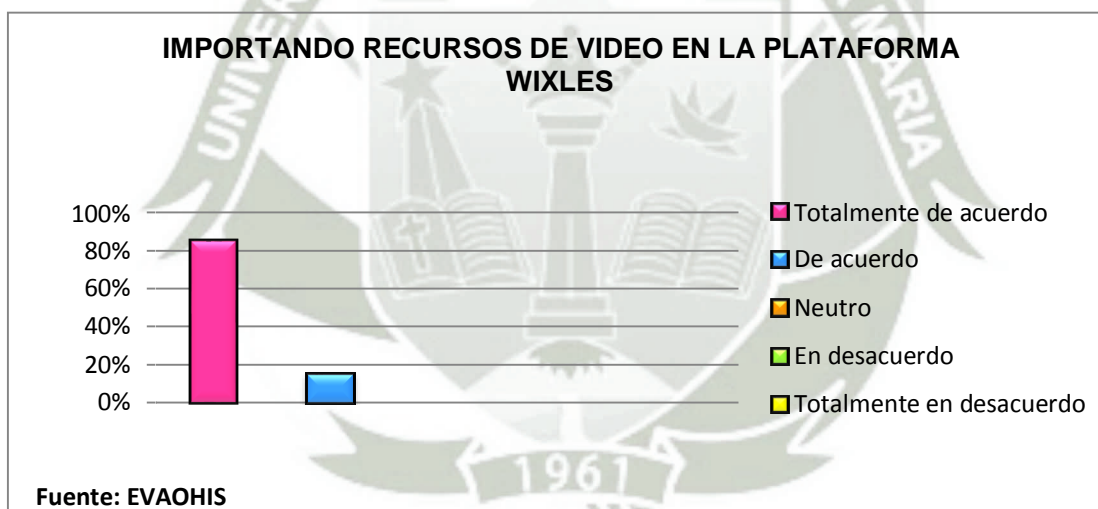


TABLA 27

IMPORTANDO RECURSOS DE VIDEO EN LA PLATAFORMA WIXLES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	17	85
De acuerdo	3	15
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 27



Como se observa en la tabla y gráfico, el 85% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 15% está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender que la mayoría de los estudiantes consideraron que la plataforma Wixles les permitió importar recursos de video dentro del ambiente virtual, ya que emplearon el formato de video mp4, el más utilizado en la actualidad, el video fue

editado y luego subido a you tube, luego fue descargado e importando dentro de la plataforma, ningún estudiante mostró dificultad en este proceso cabe resaltar de que los estudiantes tuvieron que crear un canal en You Tube para lograr este propósito. Cabe agregar, que también se tomaron en consideración que los videos no excedieran su tamaño, más bien que mantuvieran el rango comprendido entre los 20 MB a 40 MB.

En términos generales, se deduce que, la incorporación de videos a lo que también podemos denominar imágenes en movimiento, resultó valioso para la comprensión y asimilación de contenidos ya que los videos plasmaron de manera secuencial los contenidos, ideas, hechos, entre otros; dando un sentido global a la información. Resultaron ser un medio dinámico para la creación, edición y además un excelente recurso para exponer, difundir y compartir información.

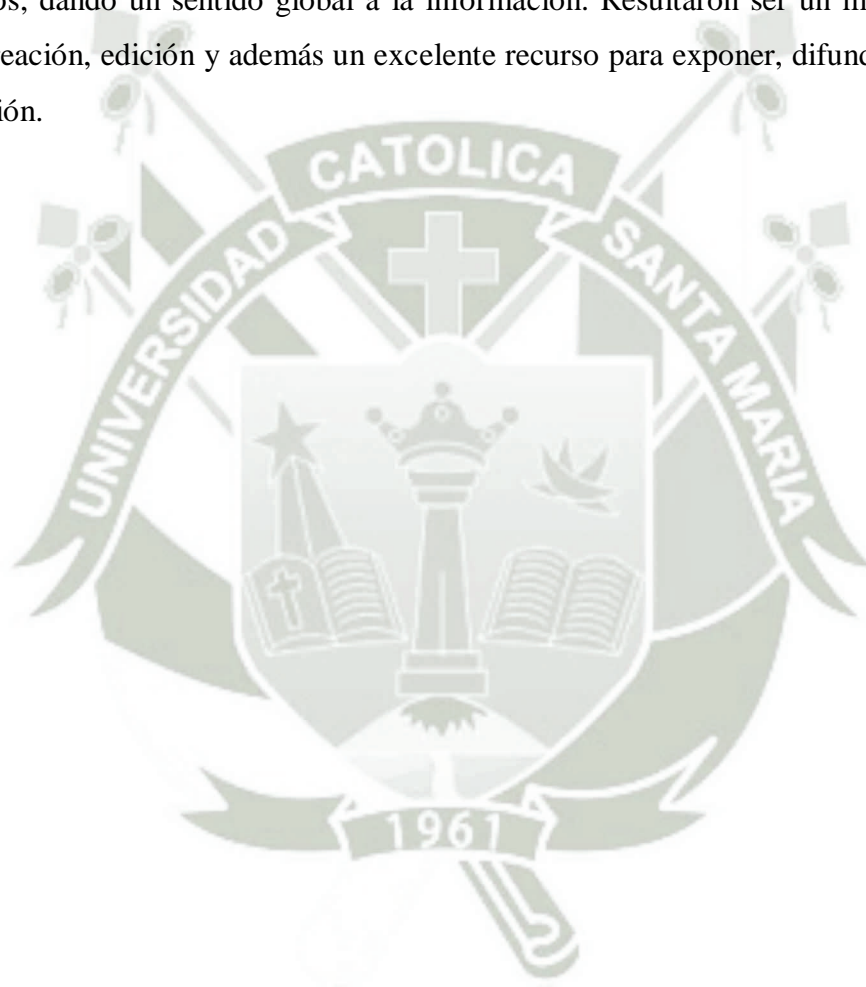
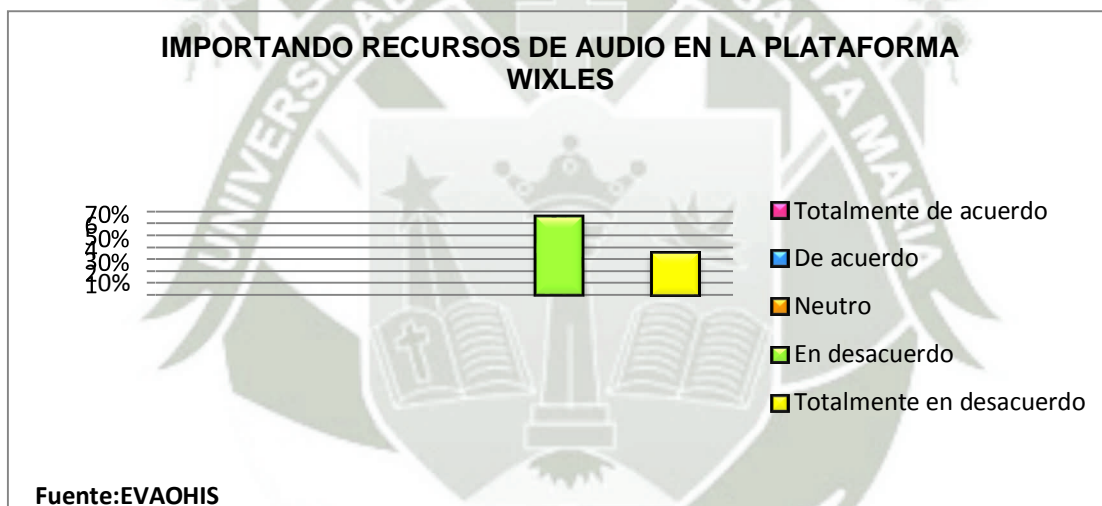


TABLA 28

IMPORTANDO RECURSOS DE AUDIO EN LA PLATAFORMA WIXLES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	0	0
De acuerdo	0	0
Neutro	0	0
En desacuerdo	13	65
Totalmente en desacuerdo	7	35
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 28



Como se observa en la tabla y gráfico, el 0% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 0% está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 65% está en desacuerdo y el 35% está totalmente en desacuerdo.

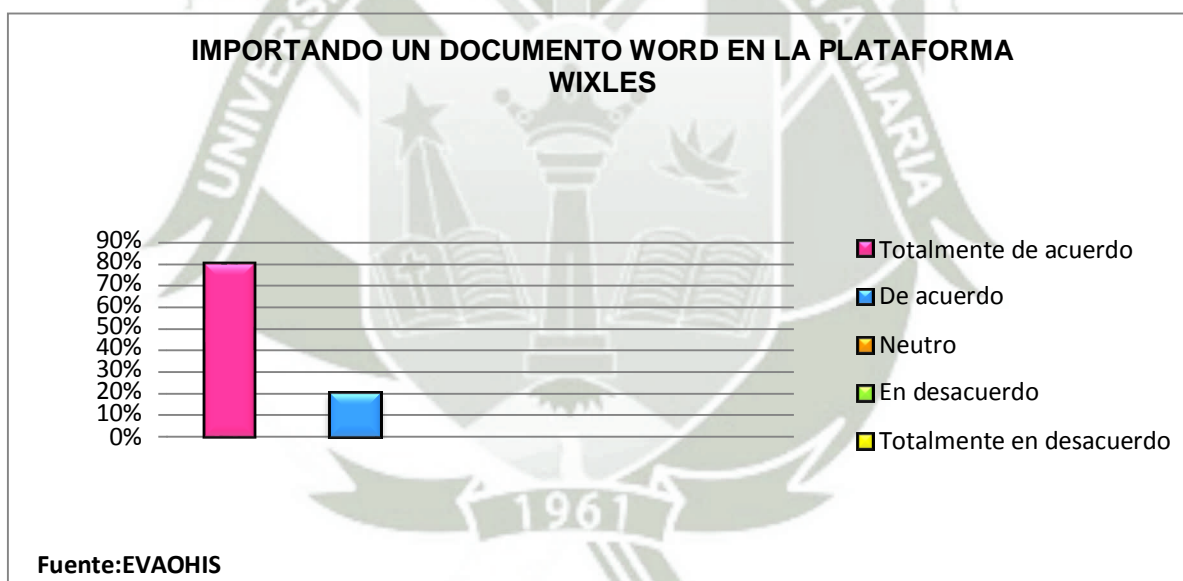
Según se observa, la mayoría de los estudiantes consideraron que la plataforma Wixles no les permitió incorporar recursos de audio por motivos de que no se propuso esta acción dentro de las actividades. Aunque la plataforma contaba con el enlace de carga de archivos si se hubiera propuesto la actividad de cargar un audio, los estudiantes lo hubieran logrado siempre y cuando el audio no fuera muy extenso y contara con el formato mp3.

TABLA 29

IMPORTANDO UN DOCUMENTO WORD EN LA PLATAFORMA WIXLES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	16	80
De acuerdo	4	20
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 29



Como se observa en la tabla y gráfico, el 80% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 20% está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0% está en desacuerdo y el 35% está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender que la mayoría de los estudiantes consideraron que la plataforma Wixles les permitió incorporar un documento de Word con contenido, los

estudiantes no presentaron molestia en cargar ni en subir su documento a la plataforma, a los estudiantes se les asignó realizar un organizador visual sobre los elementos de la historieta que debía ser presentado en un documento de formato Word, el hecho de cargar su trabajo de forma virtual en la plataforma, facilitó la entrega y revisión del trabajo encomendado. Además evitó un gasto económico por parte del estudiante ya que este no requirió imprimir su tarea.

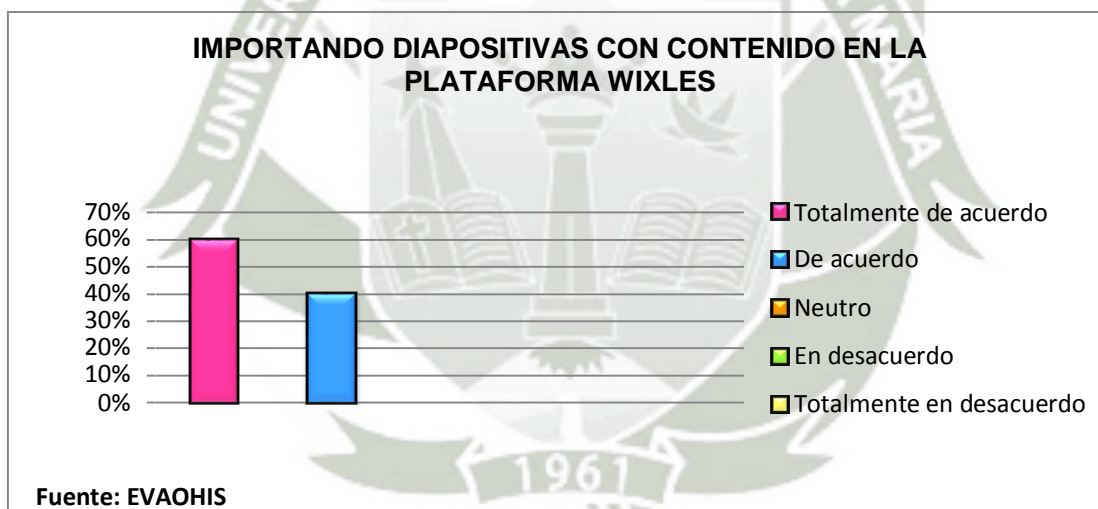


TABLA 30

IMPORTANDO DIAPOSITIVAS CON CONTENIDO EN LA PLATAFORMA WIXLES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	12	60
De acuerdo	8	40
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 30



Como se observa en la tabla y gráfico, el 60% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 40% está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender que la mayoría de los estudiantes consideraron que la plataforma Wixles les permitió importar diapositivas con contenido. A los estudiantes se les asignó la tarea de elaborar una diapositiva en relación a los pasos para la elaboración de

una historieta, la diapositiva no debía exceder los 20 MB, debería estar elaborada en Microsoft PowerPoint, ante estas indicaciones considerando los resultados se evidencia de que ningún estudiante mostró dificultad en realizar esta tarea ni en cargar ni subir su presentación.

Es importante mencionar que estos resultados, demuestran que los estudiantes resultaron beneficiados por elaborar diapositivas utilizando el programa PowerPoint, ya que este programa permitió al estudiante poder generar una lluvia de ideas, haciendo así que el estudiante genere una propuesta de contenido temático.



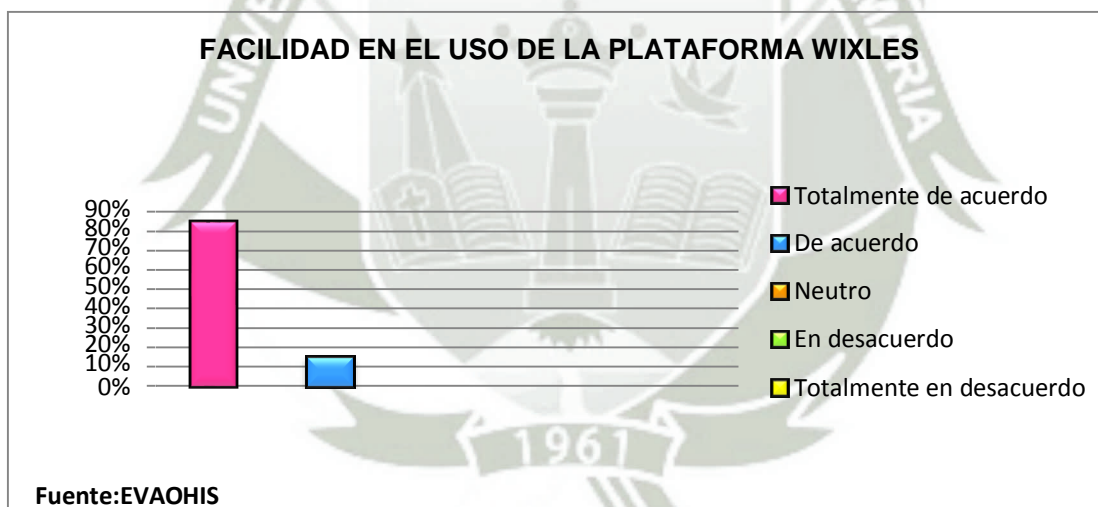
E.-SUBINDICADOR: USABILIDAD

TABLA 31

FACILIDAD EN EL USO DE LA PLATAFORMA WIXLES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	17	85
De acuerdo	3	15
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 31



Como se observa en la tabla y gráfico, el 85% estudiantes está totalmente de acuerdo, el 15% está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender que la mayoría de los estudiantes consideraron que la plataforma Wixles fue fácil de usar ya que no presentaron dificultades en cuanto al acceso,

manejo del hardware y el software los cuales cumplen funciones determinantes en este proceso y en la ejecución de tareas.

La plataforma Wixles, considerando los resultados, presentó un interface amigable de fácil navegación con caracteres que fomentaron la navegabilidad intuitiva. Es evidente entonces que los estudiantes contaban con conocimientos básicos en relación a la operatividad del computador y en la utilización de internet evidenciándose la presencia de destrezas básicas sobre el manejo del sistema operativo y sus demás implicancias.

Las evidencias anteriores demuestran, que la plataforma presentó un estilo sencillo, estético y coherente que facilitó la navegación visual, además los elementos que la contenían fueron fáciles de interpretar por el usuario.

En este caso, es importante mencionar que la ergonomía interna de la plataforma en lo relacionado al diseño de iconos, menús y barras fueron los causantes de brindar facilidades al estudiante usuario lo que incrementó la ejecución de funciones y operaciones con rapidez.

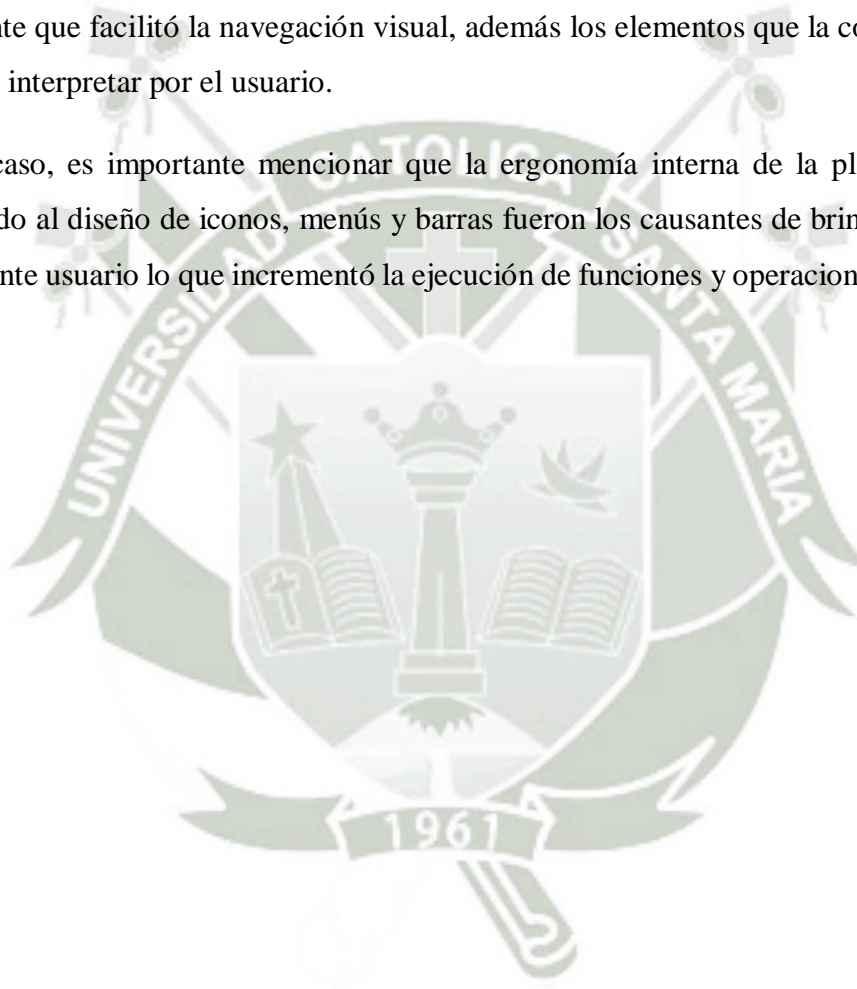


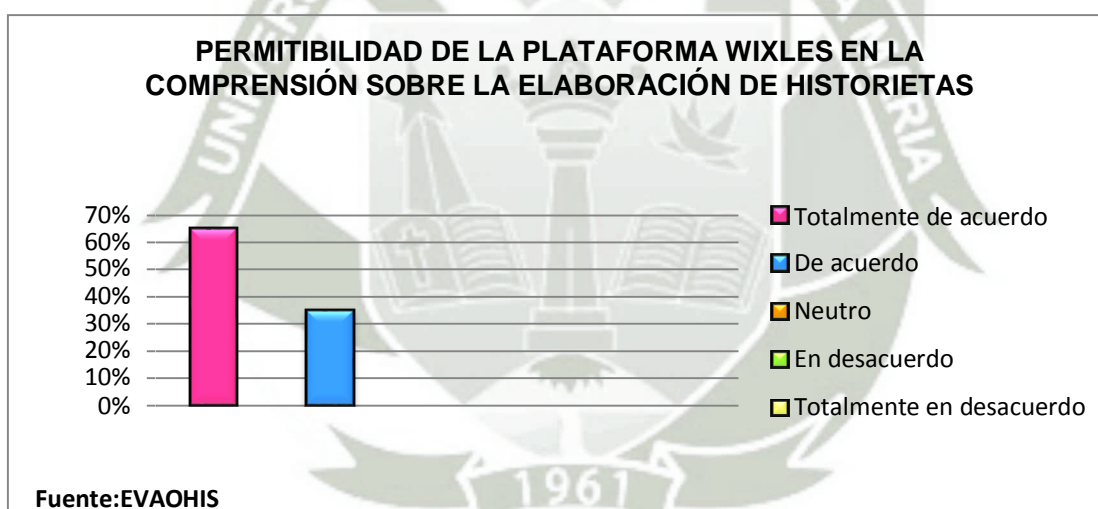
TABLA 32

**PERMITIBILIDAD DE LA PLATAFORMA WIXLES EN LA COMPRENSIÓN
SOBRE LA ELABORACIÓN DE HISTORIETAS**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	13	65
De acuerdo	7	35
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100

Fuente: EVAOHIS

GRÁFICO 32



Como se observa en la tabla y gráfico, el 65% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 35% está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender que la mayoría de los estudiantes consideraron que la plataforma Wixles les permitió comprender el proceso para la elaboración de historietas ya que fomentó la interacción entre el docente y los estudiantes, y entre los estudiantes participantes de la plataforma. Estos resultados demuestran que la propuesta organizativa

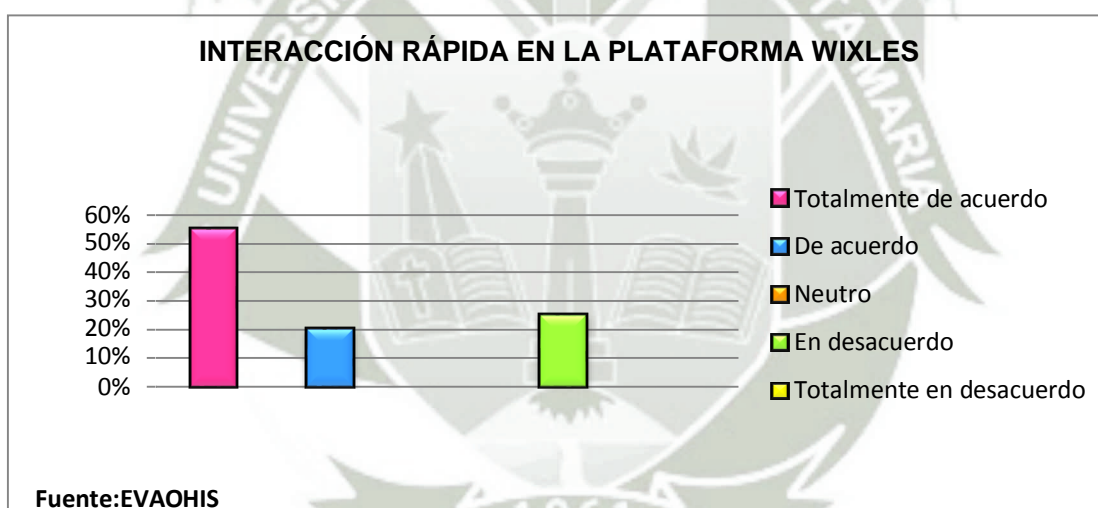
del aprendizaje en base al manejo de herramientas y recursos virtuales fue la más acertada resultando estos útiles y necesarios. Este medio resultó ser un gran aliado para lograr los objetivos de aprendizaje, adaptándose de manera familiar a las necesidades y contexto de los estudiantes y del docente. En efecto, los recursos multimedia fueron los responsables en facilitar la comprensión de contenidos en relación a la temática desarrollada ya que fueron fáciles de comprender, resultaron atractivos, dinámicos y didácticos con una finalidad educativa.



TABLA 33
INTERACCIÓN RÁPIDA EN LA PLATAFORMA WIXLES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	11	55
De acuerdo	4	20
Neutro	0	0
En desacuerdo	5	25
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 33

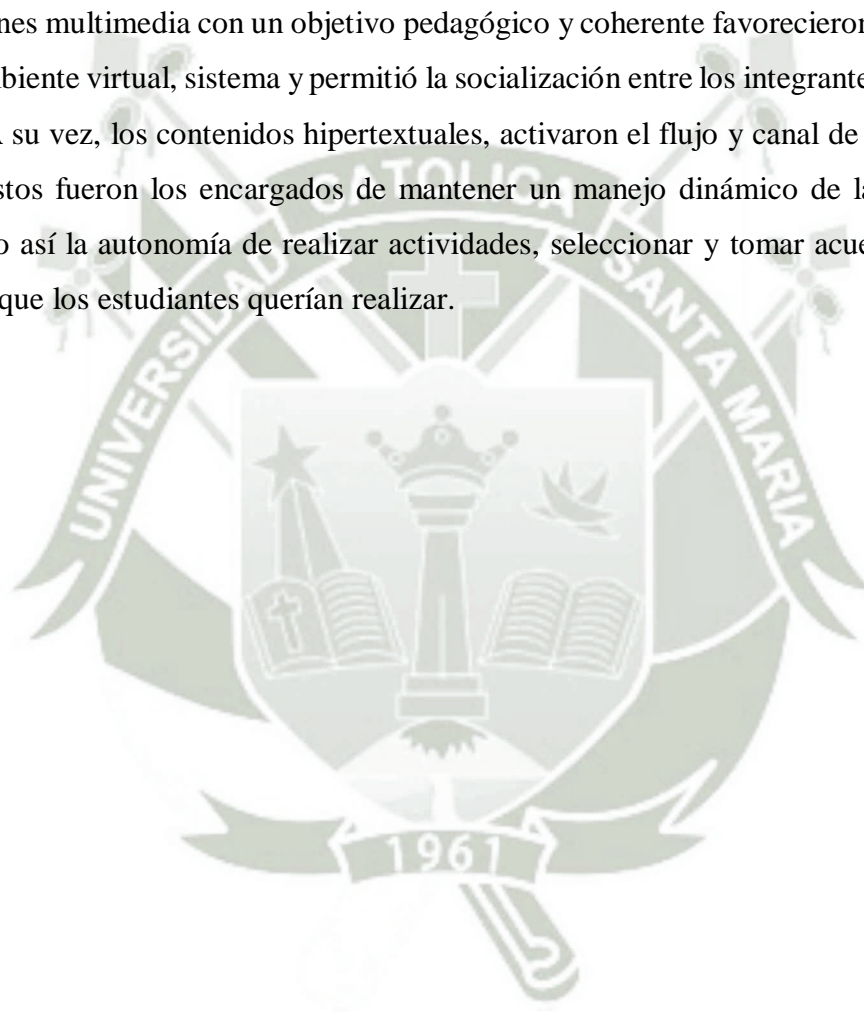


Como se observa en la tabla y gráfico, el 55% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 20% está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 25% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender que la mayoría de los estudiantes lograron interactuar con rapidez en la plataforma Wixles y que solo un número reducido de 25% de estudiantes consideraron que no fue posible, al respecto teniendo en consideración los resultados obtenidos es evidente entonces que algunos estudiantes mostraron dificultades en

la interacción comunicativa, porque tardaron en organizar sus ideas y plasmarlas en este espacio virtual, también se muestra que un grupo mayoritario de estudiantes ejecutaron esta función con rapidez logrando así la interacción desde un enfoque constructivo, fomentando de esta manera el pensamiento crítico, la interacción e integración entre el medio tecnológico y humano lo que propició la comunicación rápida y el aprendizaje significativo.

Es notable entonces, que la incorporación y uso didáctico y educativo de elementos multimedia como videos, textos, imágenes, audios, permitieron al estudiante comunicarse y generar una interacción estable y continua. Así también, la incorporación y uso de aplicaciones multimedia con un objetivo pedagógico y coherente favorecieron la interacción con el ambiente virtual, sistema y permitió la socialización entre los integrantes del ambiente virtual. A su vez, los contenidos hipertextuales, activaron el flujo y canal de interactividad, ya que estos fueron los encargados de mantener un manejo dinámico de la información, brindando así la autonomía de realizar actividades, seleccionar y tomar acuerdos sobre las acciones que los estudiantes querían realizar.



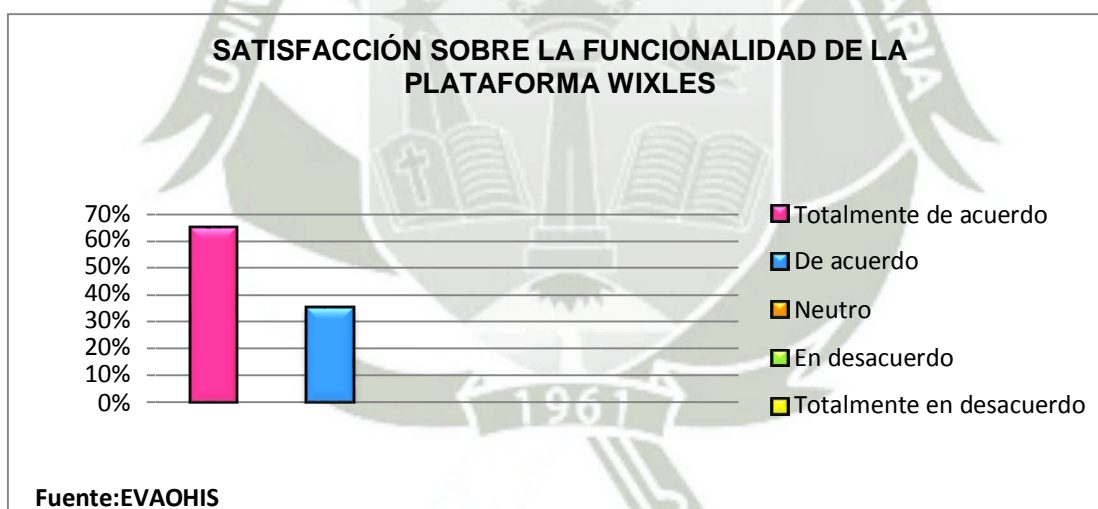
F.-SUBINDICADOR: FUNCIONALIDAD

TABLA 34

SATISFACCIÓN SOBRE LA FUNCIONALIDAD DE LA PLATAFORMA WIXLES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	13	65
De acuerdo	7	35
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 34



Como se observa en la tabla y gráfico, el 65% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 35% está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender que la mayoría de los estudiantes se sintieron satisfechos con la funcionalidad de la plataforma Wixles ya que los atributos de esta

resultaron beneficiosos para el aprendizaje de los estudiantes a su vez estos lograron cubrir las necesidades de los estudiantes brindándoles tranquilidad, bienestar y comodidad. En efecto la plataforma cumplió con las expectativas de los usuarios causándoles una impresión positiva. Dentro de uno de los aspectos que se pueden rescatar es la versatilidad de la plataforma para proponer un aprendizaje flexible presencial y a distancia generando de esta forma una comunicación y desarrollo de actividades asincrónicas, que permitieron al estudiante construir sus conocimientos teniendo en consideración su tiempo y ritmo de aprendizaje que puede ser rápido, mediano o lento, esta facilidad genera satisfacción por aprender y evita tensiones. Claro está, que la satisfacción que presentaron los estudiantes está vinculada a la tarea que realizó el profesor como administrador y diseñador del sitio, así como a las interacciones entre estudiantes y con el aparato electrónico y los elementos externos e internos que lo comprenden así como la presencia del aprendizaje autónomo.

Sobre estas líneas de investigación, queda demostrado que la funcionalidad de la plataforma se centró en la interacción asidua del estudiante, no mostrándose fracaso en estas acciones, ya que en la actualidad los ambientes virtuales y manejo de los medios electrónicos y dispositivos resultan ser familiares para los estudiantes del siglo XXI. Se precisa por tanto que un 65% de estudiantes manifestaron que estuvieron totalmente de acuerdo de que la plataforma Wixles les brindo satisfacción en cuanto a la ejecución de sus funciones a diferencia de un 35% de estudiantes que solo manifestaron que estuvieron de acuerdo, las evidencias anteriores indican que los estudiantes se divirtieron y disfrutaron de interactuar y desarrollar su aprendizaje vía online y de forma presencial teniendo como mediadora a la plataforma Wixles, esta metodología instructiva logró que la mayoría de los estudiantes valorara esta forma de aprender.

Los estudiantes que sintieron satisfacción con el uso de la plataforma manifestaron estar conformes con el servicio brindado, 13 de los estudiantes se sintieron satisfechos con su funcionalidad y los aspectos del entorno de esta como la calidad de la información, la presentación e interface gráfica (apariencia), la comodidad en el desarrollo de tareas, facilidad en el manejo del medio, gestión de información, comportamiento del ambiente de aprendizaje, constitución, configuración, estructura, jerarquización de la tipología del conocimiento expuesto y contextualización teniendo en cuenta las características de los estudiantes, en este propósito se vieron vinculados aspectos físicos, ergonómicos y psicológicos.

Entonces se demuestra claramente, que el uso de la plataforma Wixles influyo positivamente en el aprendizaje de los estudiantes mejorando su rendimiento académico.



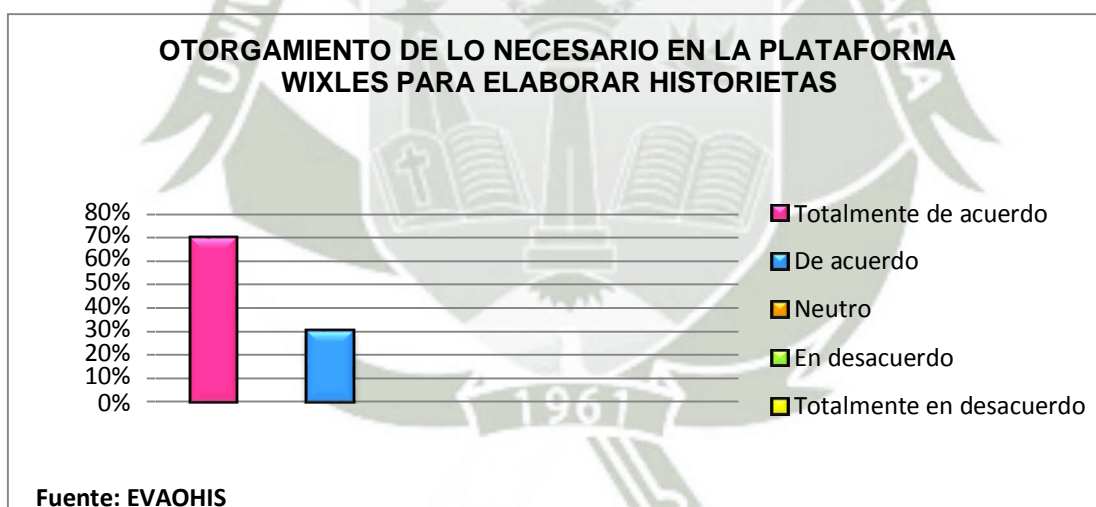
G.-SUBINDICADOR: UBICUIDAD

TABLA 35

OTORGAMIENTO DE LO NECESARIO EN LA PLATAFORMA WIXLES PARA ELABORAR HISTORIETAS

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	14	70
De acuerdo	6	30
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 35



Como se observa en la tabla y gráfico, el 70% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 30% está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender que la mayoría de los estudiantes consideraron que la plataforma Wixles les proporcionó lo que necesitaban para elaborar historietas, Ante la

situación planteada y teniendo en cuenta los hallazgos se puede observar que los estudiantes consideraron que el aula virtual ubicada en la plataforma Wixles les brindó soluciones y resolvió sus inquietudes sobre cómo era el proceso de elaboración de historietas y los elementos que esta debe contener, a sí cómo sus características, historia y otras particularidades. El diseño de esta aula virtual fomentó el aprendizaje autónomo, la metodología educativa utilizada estuvo en concordancia con el logro de los objetivos educativos.

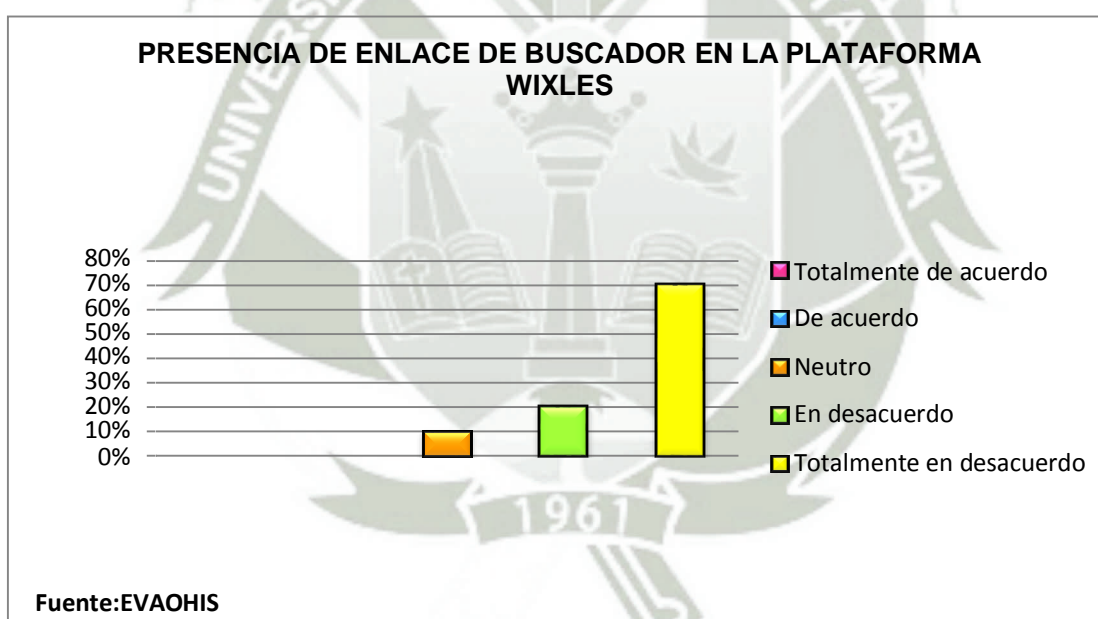
Según se observa en la tabla y gráfico ,70% de estudiantes estuvieron totalmente de acuerdo de que la plataforma Wixles les brindó lo necesario para la elaboración de historietas, este grado de conformidad y seguridad, se logró gracias a que este ambiente virtual, estuvo guiado por objetivos claros que conllevaron al logro de los aprendizajes, además, la formación fue personalizada y fomentó el trabajo grupal permitiendo así la sociabilidad de contenidos y la interacción entre los estudiantes, a su vez, este modelo de aprendizaje mixto fomentó el estudio autónomo, dando así mayor significado y compromiso por el aprendizaje. Se deduce de los resultados de que este ambiente virtual fomentó el aprendizaje activo, la práctica de valores, desarrollo de competencias y habilidades artísticas, tecnológicas y sociales. Todo esto nos indica que el rol del profesor como administrador, mediador y diseñador de este ambiente virtual dio cobertura a las expectativas educativas de los estudiantes brindándoles lo que requerían para elaborar historietas.

TABLA 36

PRESENCIA DE ENLACE DE BUSCADOR EN LA PLATAFORMA WIXLES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	0	0
De acuerdo	0	0
Neutro	2	10
En desacuerdo	4	20
Totalmente en desacuerdo	14	70
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 36



Como se observa en la tabla y gráfico, el 0% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 0% está de acuerdo, el 10% dio una respuesta neutra, el 20% está en desacuerdo y el 70% está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender que la mayoría de los estudiantes consideraron que la plataforma Wixles no contaba con un enlace de buscador por motivos de que este no se

integró en su diseño. Cabe agregar que si se hubiera incorporado este elemento dentro de la plataforma, este motor de búsqueda hubiera permitido rastrear información que considere necesario el estudiante, emitiendo mediante este una lista de resultados, mediante la incorporación de palabras clave, asociaciones y frases literales que mantuvieran la sintaxis.

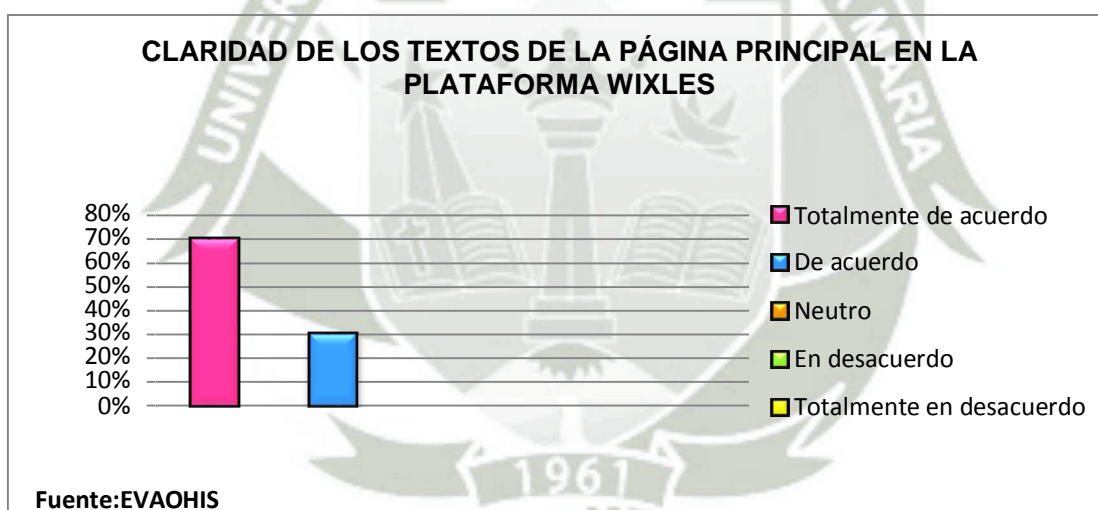


TABLA 37

CLARIDAD DE LOS TEXTOS DE LA PÁGINA PRINCIPAL EN LA
PLATAFORMA WIXLES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	14	70
De acuerdo	6	30
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 37



Como se observa en la tabla y gráfico, el 70% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 30% está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender que la mayoría de los estudiantes consideraron que la plataforma Wixles conto con textos escritos de forma clara en la página principal, esto indica que el carácter tipográfico de los tipos de letras utilizados fueron entendibles y no

dificultaron la lectura del contenido textual del lenguaje español. No se utilizó el scrolling horizontal ya que el texto estaba ubicado con precisión en el espacio adecuado por ende la lectura de los textos escritos se pudo efectuar con mayor precisión.

En términos generales, se aprecia que los textos escritos presentaron un tipo y estilo de letra de fácil reconocimiento y que el tamaño de fuente era apropiado para percibir el texto escrito de forma horizontal con claridad y facilidad. De estas evidencias cabe mencionar que no se utilizaron abreviaturas para representar un contenido textual, el lenguaje fue sencillo y el color del texto era perceptible al observador. Además el lenguaje del texto era accesible porque estaba escrito en español (Perú).

De acuerdo con los razonamientos que se han venido realizando, se infiere de que los textos utilizados en la plataforma Wixles se lograron visualizar con claridad debido a que se presentó una correcta combinación de familias tipográficas lo que evitó confusiones al momento de realizar la lectura de los textos, en algunos casos se utilizaron textos en formato de negrita para resaltar algunos contenidos textuales y también se resaltó el color del texto para enfatizar algunas ideas fundamentales.

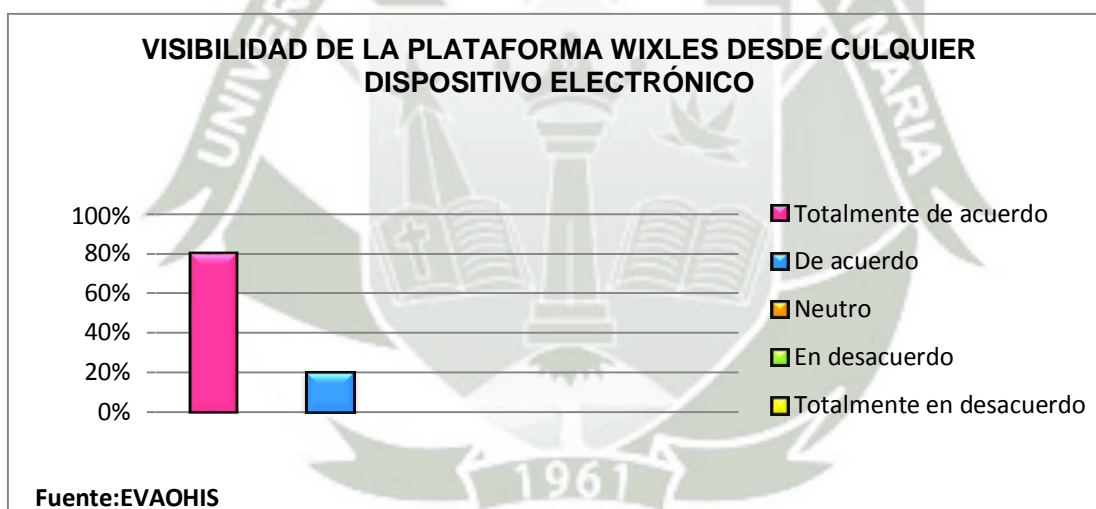
Finalmente, resulta oportuno mencionar que los textos estuvieron alineados bajo la alineación izquierda y central.

TABLA 38

VISIBILIDAD DE LA PLATAFORMA WIXLES DESDE CUALQUIER
DISPOSITIVO ELECTRÓNICO

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	16	80
De acuerdo	4	20
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 38



Como se observa en la tabla y gráfico, el 80% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 20% está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo.

A la luz de los resultados podemos entender, que la mayoría de los estudiantes consideraron que la plataforma Wixles era posible visualizarla desde cualquier dispositivo electrónico como Tablet, smartphone, entre otros. Esto indica que el sitio web puede ser visitado desde

otro dispositivo electrónico manteniendo compatibilidad en el uso y en la ejecución de sus funciones.

Según los resultados se comprueba que el 80% de estudiantes los que conforman según la tabla 16 usuarios, lograron acceder a la plataforma wixles desde otro dispositivo electrónico que no fue la computadora, estos hallazgos indican que la plataforma Wixles mostró compatibilidad con otro medio electrónico ya que contaba con tecnología flash, además dentro del proceso de diseño de la plataforma Wixles, se contaba con la posibilidad de tener una pre visualización del interface de la plataforma en una tablet y smartphon desde el ambiente de edición que brindaba Wix.

Se infiere por tanto que este ambiente virtual es multiplataforma y altamente accesible ya que puede ser visualizado desde otros computadores o dispositivos, por tal motivo queda claro que es estándar.



H.-SUBINDICADOR: PERSUABILIDAD

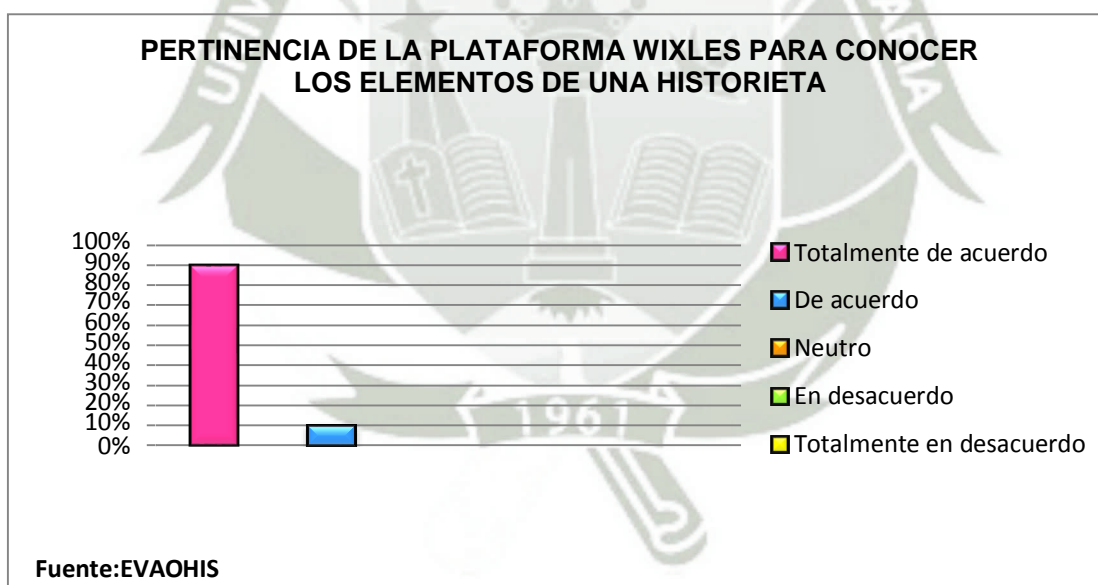
TABLA 39

**PERTINENCIA DE LA PLATAFORMA WIXLES PARA CONOCER LOS
ELEMENTOS DE UNA HISTORIETA**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	18	90
De acuerdo	2	10
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100

Fuente: EVAOHIS

GRÁFICO 39



Como se observa en la tabla y gráfico, el 90% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 10% está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados podemos entender, que la mayoría de los estudiantes consideraron que la plataforma Wixles es adecuada para conocer los elementos de una historieta. Significa entonces que el contenido informativo sobre los elementos de la historieta brindó la orientación informativa adecuada al educando y mantuvo una estructuración pertinente en relación a los aspectos pedagógicos, metodológicos, procedimentales y organizativos atendiendo a toda la diversidad de usuarios. Se mantuvo un secuencia jerárquica resaltando y diferenciando los contenidos primordiales de los secundarios permitiendo así a los estudiantes conocer los conceptos principales en lo relacionado con los elementos de una historieta y otros aspectos que la comprenden.



I.-SUBINDICADOR: ACCESIBILIDAD

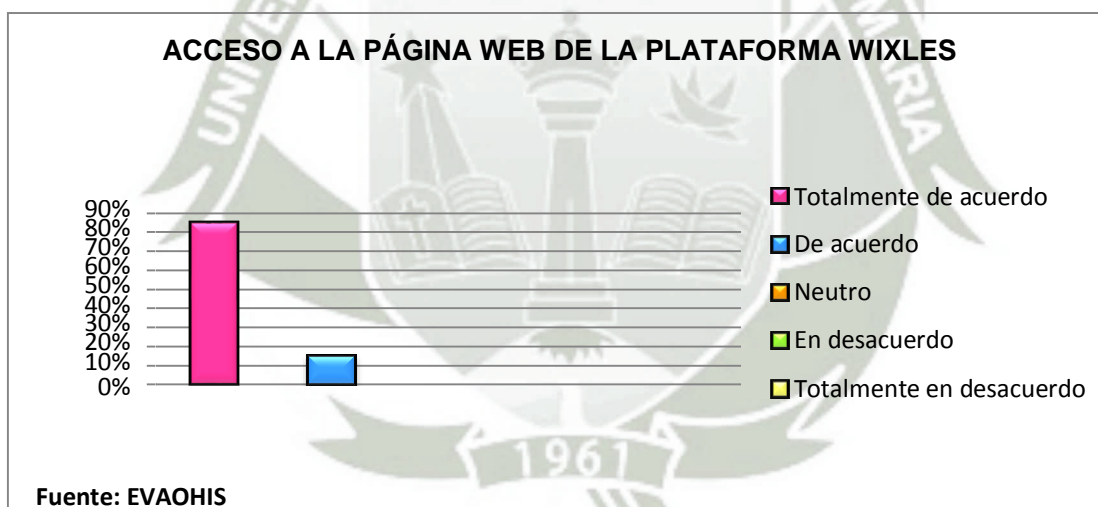
TABLA 40

ACCESO A LA PÁGINA WEB DE LA PLATAFORMA WIXLES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	17	85
De acuerdo	3	15
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100

Fuente: EVAOHIS

GRÁFICO 40



Como se observa en la tabla y gráfico, el 85% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 15% está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados podemos entender que la mayoría de los estudiantes consideraron que lograron acceder a la página Web de la plataforma Wixles sin presentar dificultades ya que esta permitió interpretar sus etiquetas HTML de lenguaje hipertextual desde varios

navegadores. Cabe recalcar que para tener acceso al sitio web se necesitó estar conectado a una red de internet y tener instalado un navegador en el computador. Para tener acceso a la página web no se utilizaron motores de búsqueda más bien se accedió a está utilizando el link dominio del sitio web.

Los datos porcentuales reflejan, que un 85% de estudiantes lo que equivale a 17 estudiantes según la tabla, indicaron que no presentaron inconvenientes en el acceso a la página web de la plataforma Wixles, ya que esta presentaba el localizador universal de recursos (URL) correspondiente a la dirección en la web, otro aspecto a considerar es que la plataforma presentó el lenguaje universal HTML, que presenta un lenguaje hipertextual simple lo que permitió al estudiante redirigirse hacia otros contenidos en base al uso de links. La plataforma virtual Wixles transmitió los datos que la contienen bajo el protocolo HTTP.

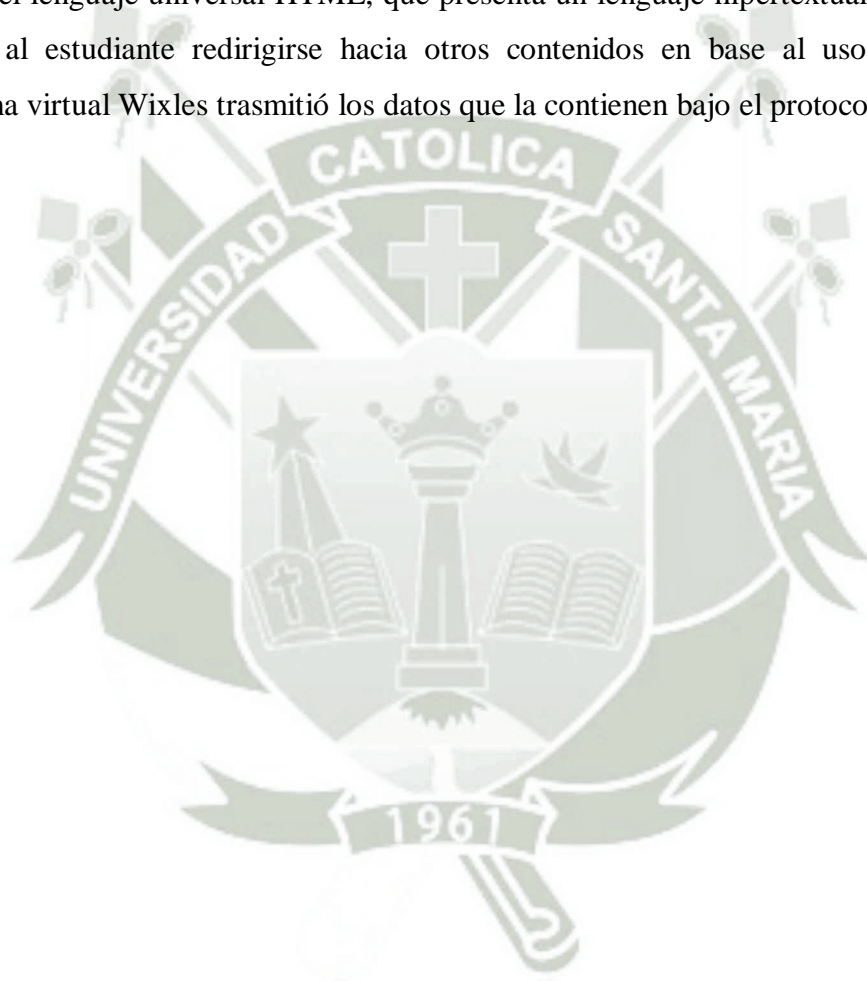


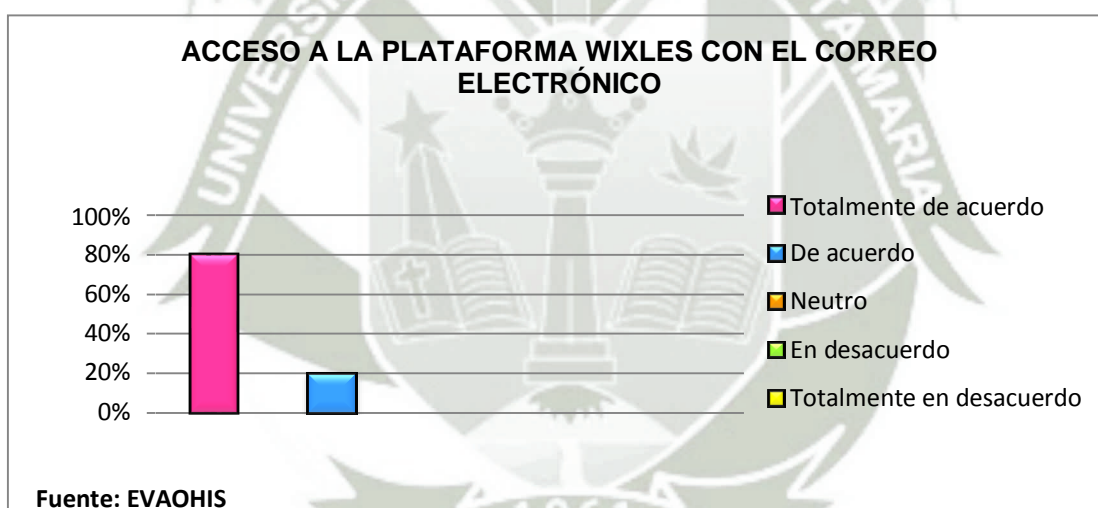
TABLA 41

ACCESO A LA PLATAFORMA WIXLES CON EL CORREO ELECTRÓNICO

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	16	80
De acuerdo	4	20
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100

Fuente: EVAOHIS

GRÁFICO 41



Como se observa en la tabla y gráfico, el 80% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 20% está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender que la mayoría de los estudiantes consideraron que lograron acceder a la página Web de la plataforma Wixles con su correo electrónico, este proceso protocolar autentica al usuario y permite identificarlo y a su vez mantiene la seguridad por el uso de una contraseña o clave y por los datos personales con los cuales está

registrado el estudiante. Gracias a este medio el educando puede tener acceso a un perfil donde puede añadir su foto y otros datos. Así mismo el correo electrónico identifica la identidad de los comentarios, participaciones y envío de tareas.



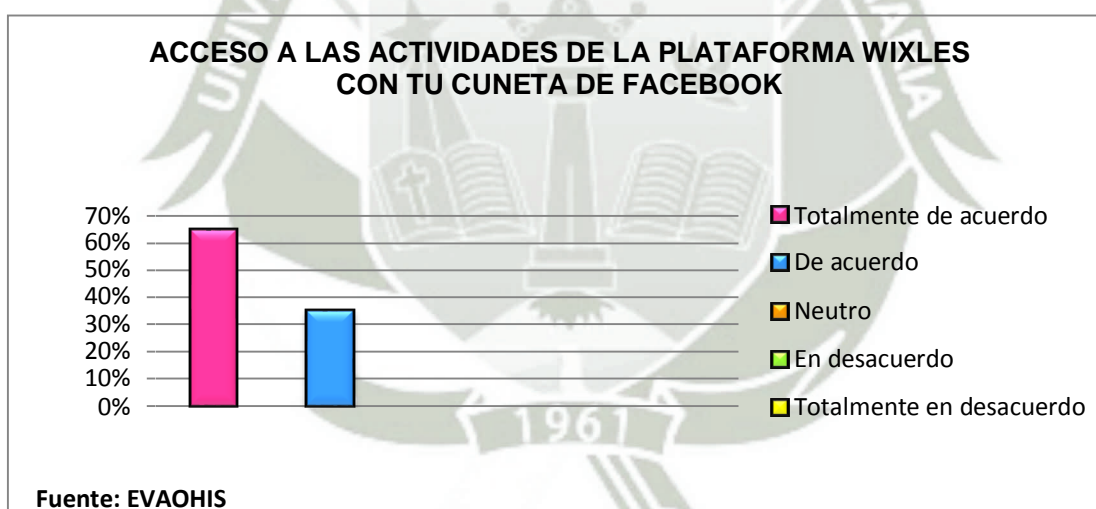
TABLA 42

ACCESO A LAS ACTIVIDADES DE LA PLATAFORMA WIXLES CON TU CUENTA DE FACEBOOK

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	13	65
De acuerdo	7	35
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100

Fuente: EVAOHIS

GRÁFICO 42



Como se observa en la tabla y gráfico, el 65% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 35 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender que todos los estudiantes consideraron que lograron acceder a la página Web de la plataforma Wixles con su correo electrónico de Facebook esto evidencia el grado de accesibilidad de este sitio web, mediante este tipo de acceso los

estudiantes pudieron identificarse y desarrollar comentarios en la aplicación incrustada en el sitio web, como lo es el espacio para comentarios de Facebook que resultó adecuada para fomentar la reflexión y escritura crítica sobre la elaboración de historietas entre otras intervenciones.

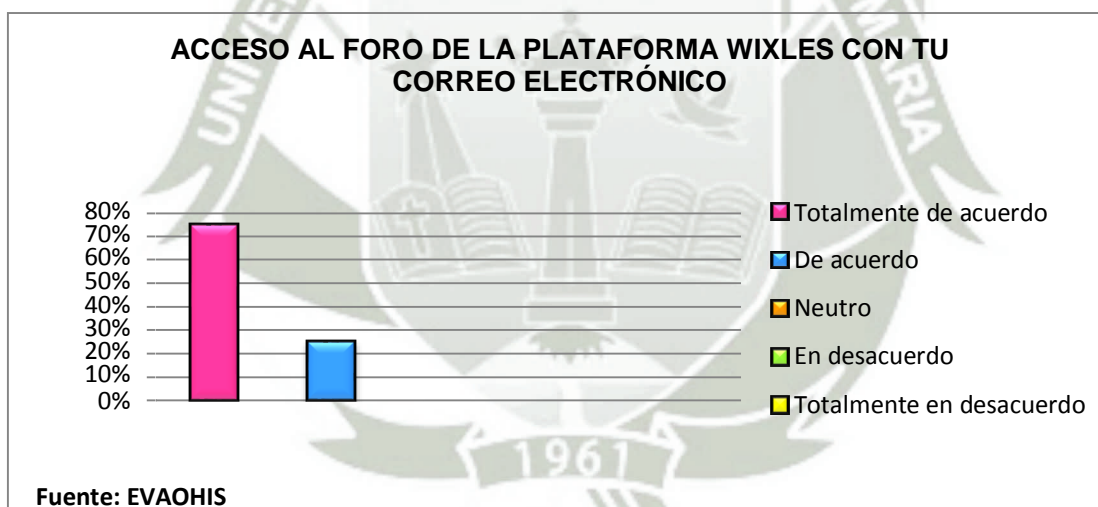


TABLA 43
ACCESO AL FORO DE LA PLATAFORMA WIXLES CON TU CORREO
ELECTRÓNICO

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	15	75
De acuerdo	5	25
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100

Fuente: EVAOHIS

GRÁFICO 43



Como se observa en la tabla y gráfico, el 75% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 25 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender que todos los estudiantes consideraron que lograron acceder con su correo electrónico al foro de la plataforma Wixles, el foro que se encuentra dentro de la plataforma requiere autenticación para poder tener acceso a él y para poder

participar de manera activa por tal motivo los estudiantes tuvieron que autenticarse para participar de este espacio interactivo.

Cabe mencionar que la App utilizada y agregada en la plataforma Wixles para dar apertura al foro fue Muut, esta es gratuita y permite realizar discusiones dinámicas y mantiene la comunicación de los usuarios en un tiempo real.

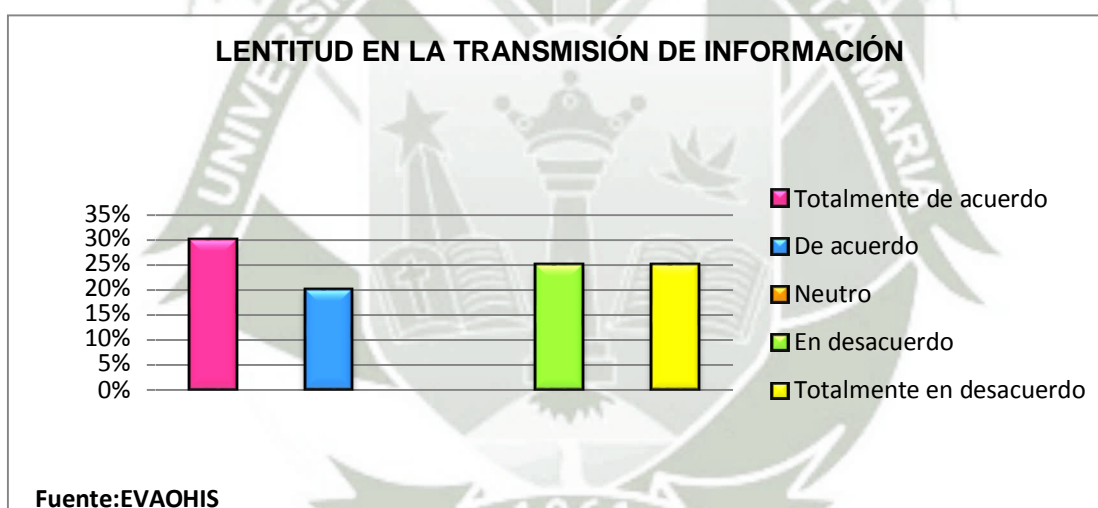


TABLA 44
LENTITUD EN LA TRANSMISIÓN DE INFORMACIÓN

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	6	30
De acuerdo	4	20
Neutro	0	0
En desacuerdo	5	25
Totalmente en desacuerdo	5	25
TOTAL	20	100

Fuente: EVAOHIS

GRÁFICO 44



Como se observa en la tabla y gráfico, el 30% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 20 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 25 % está en desacuerdo y el 25 % está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender qué se manifestó lentitud en la red de internet al momento de transmitir digitalmente la información en la plataforma Wixles, ya que un 50 % de estudiantes consideraron la presencia de este inconveniente. Esto se debe a que la señal de internet operativa en base a señales eléctricas fue baja en algunos momentos pero esto no

se evidenció en todo instante más bien solo fue durante unos minutos y solo en algunas computadoras que luego recuperaron el normal funcionamiento.

Al respecto se puede observar en la tabla que 20 estudiantes indicaron de que no se presentó lentitud en la transmisión de información, a este respecto podemos decir de que no presentaron problemas al momento de percibir las imágenes dentro de la plataforma ya que estas no demoraron un tiempo en cargarse para su visualización lo mismo se presentó en los videos insertados en la plataforma, además el contenido textual e interface se visualizó sin dificultades, manteniendo así un canal fluido en la transmisión de información.



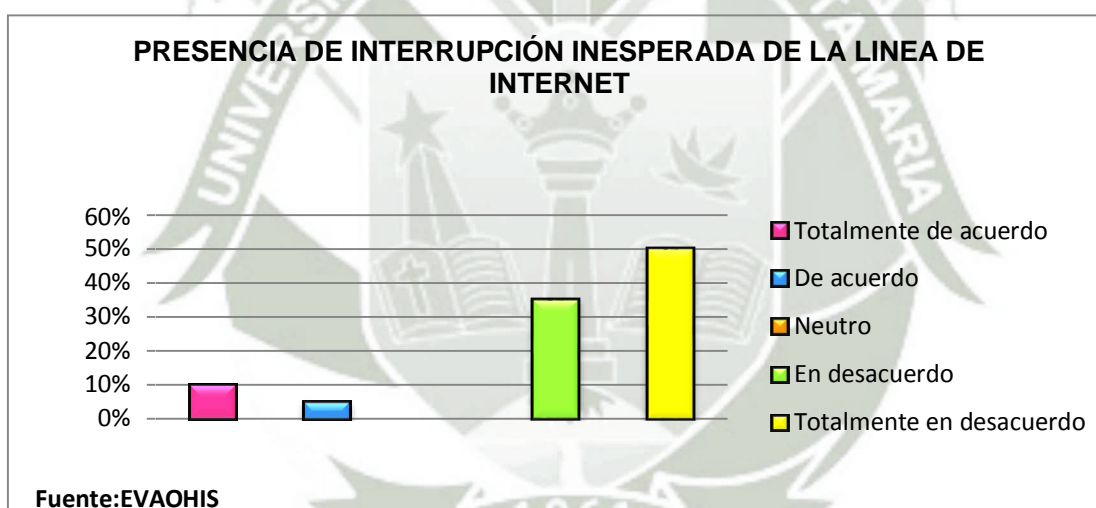
TABLA 45

PRESENCIA DE INTERRUPCIÓN INESPERADA DE LA LINEA DE INTERNET

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	2	10
De acuerdo	1	5
Neutro	0	0
En desacuerdo	7	35
Totalmente en desacuerdo	10	50
TOTAL	20	100

Fuente: EVAOHIS

GRÁFICO 45



Como se observa en la tabla y gráfico, el 10% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 5 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 35 % está en desacuerdo y el 50 % está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender de qué la mitad de los estudiantes lo que comprende un 50% de estos, manifestó que no se han presentado interrupciones inesperadas de la línea de internet y un 35% de estudiantes manifestó estar en desacuerdo con este inconveniente. Al respecto solo un 10% de estudiantes indicaron que presentaron interrupciones en la línea

(Red) de internet, dadas las condiciones que anteceden se deduce que se presentaron estas molestias porque la versión del navegador no estaba actualizada y porqué la conexión a internet se emitió por vía telefónica y no por una conexión de banda ancha, debido a este aspecto el canal de transmisión se mostró lento en algunos ordenadores, por esta razón la taza de datos no se envió con rapidez en el circuito bps.

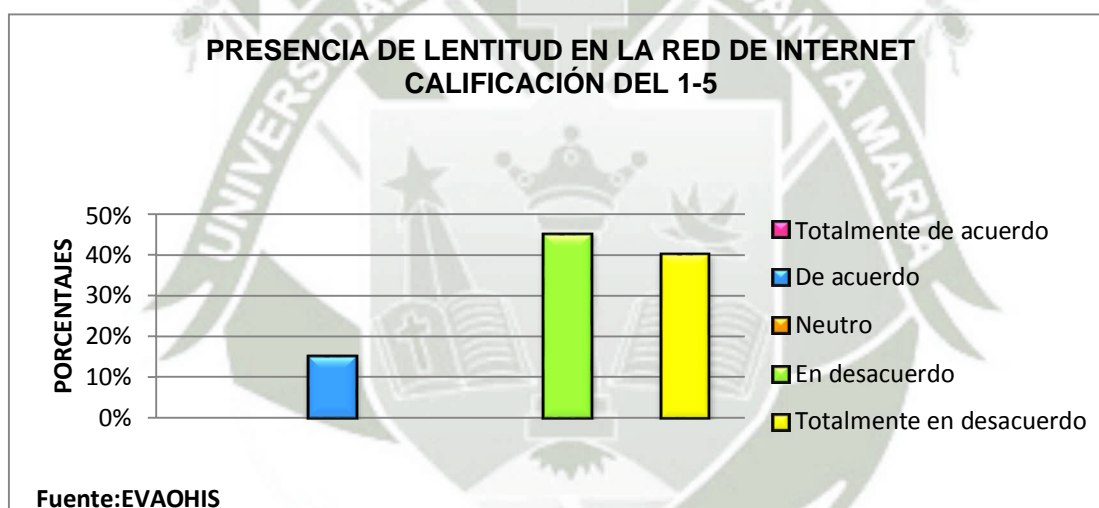


TABLA 46

PRESENCIA DE LENTITUD EN LA RED DE INTERNET - CALIFICACIÓN DEL 1-5

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	0	0
De acuerdo	3	15
Neutro	0	0
En desacuerdo	9	45
Totalmente en desacuerdo	8	40
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 46



Como se observa en la tabla y gráfico, el 0% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 15 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 45 % está en desacuerdo y el 40 % está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados podemos entender qué la mayoría de los estudiantes manifestó que fue lenta la red de internet y por ende la conexión también mostró lentitud, esto se debe a que por unos instantes el servidor se mostró sobrecargado pero esto solo se presentó por algunos instantes y no de forma permanente.

Se aprecia en el cuadro estadístico que un 15 %, que lo conforman 3 estudiantes, manifestaron que mostraron lentitud de la red de internet, se infiere de este resultado que el gateway (router) y modem que estaba interconectado con la línea telefónica en algún momento presentó pequeños inconveniente al transmitir la señal de la red.

Un 40 % y 45 % de estudiantes manifestaron que no presentaron lentitud en la transmisión de internet, esto indica que la red de área local LAN no presentó problemas de conexión.



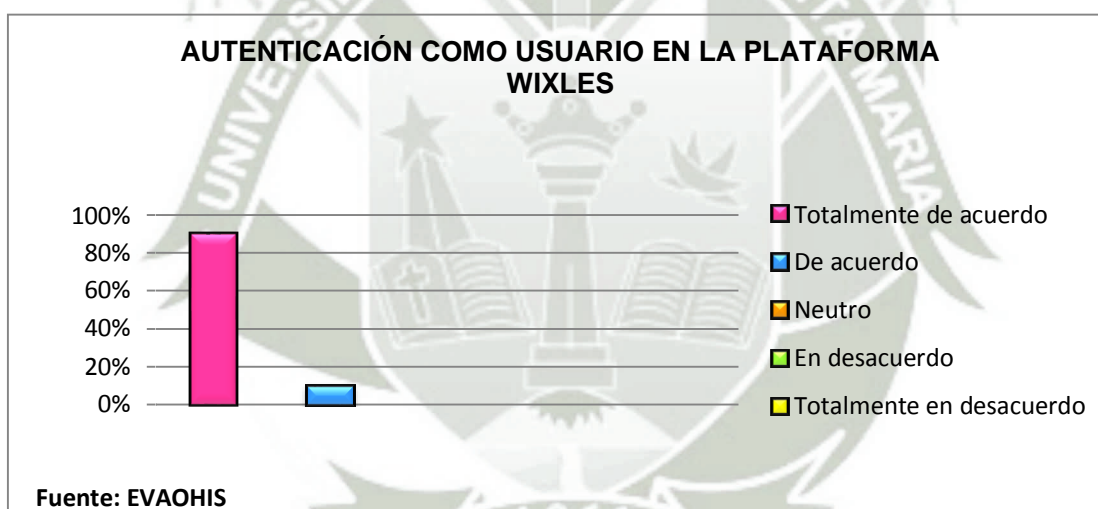
TABLA 47

AUTENTICACIÓN COMO USUARIO EN LA PLATAFORMA WIXLES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	18	90
De acuerdo	2	10
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100

Fuente: EVAOHIS

GRÁFICO 47



Como se observa en la tabla y gráfico, el 90% de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 10 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0 % está en desacuerdo y el 0 % está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados podemos entender, qué la mayoría de los estudiantes logró autenticarse como usuario en la plataforma wixles, esto permitió conocer su identidad como educando dentro de esta y facilitó la interacción virtual porque se tuvo claro con quien se está comunicando de forma virtual y además este aspecto facilitó la evaluación por parte del administrador del sitio.

Se deduce por tanto que los estudiantes contaron con una contraseña o clave de seguridad, mediante la cual pudieron controlar el acceso a la plataforma y en caso de olvidarla, ya no podrían tener acceso a esta, pero si contaban con la posibilidad de recuperarla. Mediante este mecanismo se evidencia de que la plataforma brindó una buena política de seguridad.

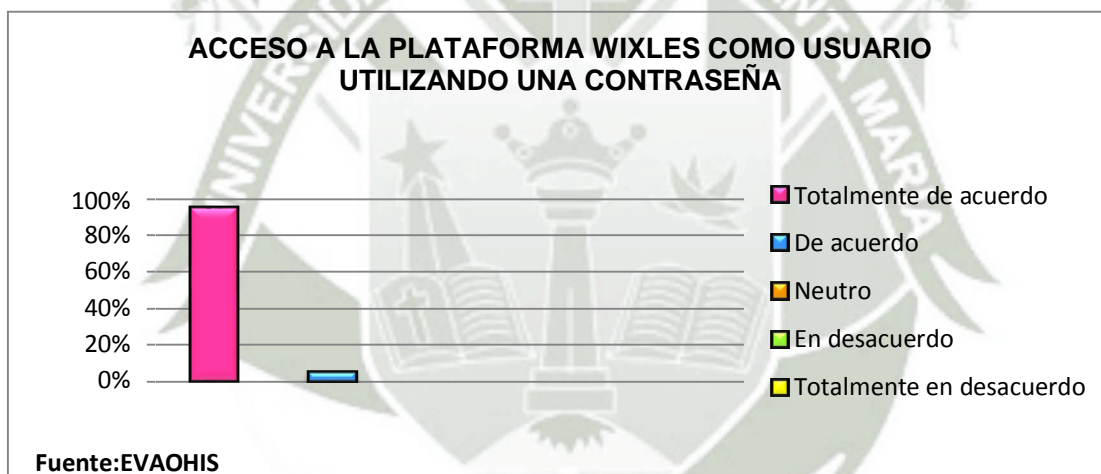


TABLA 48

ACCESO A LA PLATAFORMA WIXLES COMO USUARIO UTILIZANDO UNA CONTRASEÑA

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	19	95
De acuerdo	1	5
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 48



Como se observa en la tabla y gráfico, el 95 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 5 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0 % está en desacuerdo y el 0 % está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender qué la mayoría de los estudiantes logró acceder con su usuario y contraseña a la plataforma Wixles sin presentar dificultades, este proceso permitió mantener la seguridad y aceptabilidad de la plataforma para reconocer a los usuarios. Los estudiantes utilizaron una contraseña conocida actualmente utilizada en sus cuentas de correo o Facebook y en algunos casos utilizaron una nueva contraseña manteniendo el estándar de dificultad para que no sea hackeada.

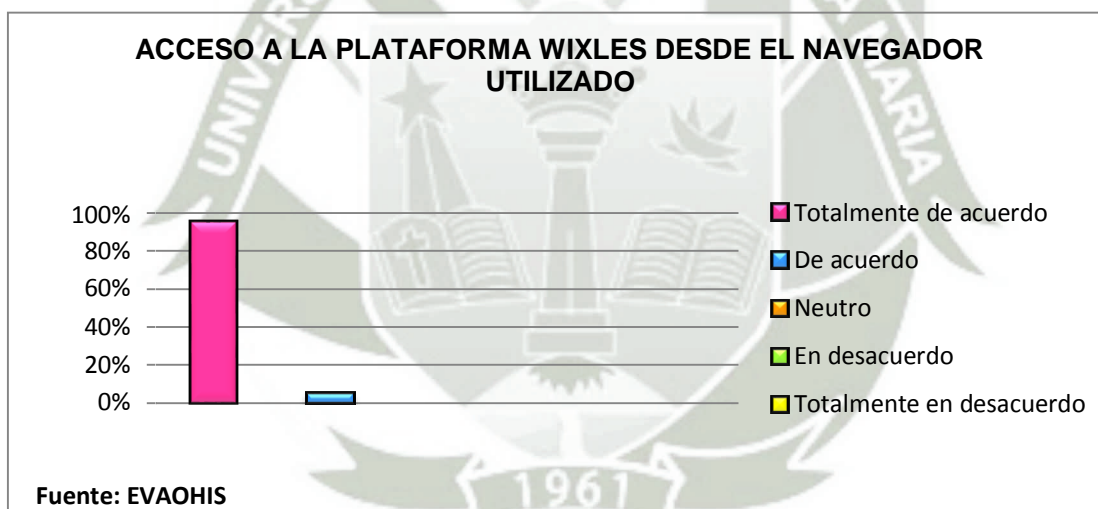
TABLA 49

ACCESO A LA PLATAFORMA WIXLES DESDE EL NAVEGADOR UTILIZADO

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	16	80
De acuerdo	4	20
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100

Fuente: EVAOHIS

GRÁFICO 49



Como se observa en la tabla y gráfico, el 95 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 5 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0 % está en desacuerdo y el 0 % está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender que todos los estudiantes lograron acceder a la plataforma wixles desde el navegador que utilizó, esta aplicación permitió al educando direccionarse y acceder al sitio web sin dificultad y esta página logró ser interpretada por el

navegador que utilizó el estudiante y esto también indica que el navegador estuvo adaptado al equipo electrónico usado por el estudiante evidenciándose su compatibilidad.

Obtenido este resultado, se infiere que los estudiantes seleccionaron un navegador conocido anteriormente, con el cual se sintieron a gusto para poder recorrer y explorar sitios y ambientes web en búsqueda de información utilizando un buscador como Google.

Cabe agregar que los estudiantes utilizaron un navegador (browsers) que se adapte a sus preferencias y experiencias previas, el tipo de navegación que utilizaron fue la navegación reticular, basada en el uso de hipertextos que brindaron al estudiante la posibilidad de tomar varios caminos de acceso al sitio web que requerían facilitando así la exploración y navegación.



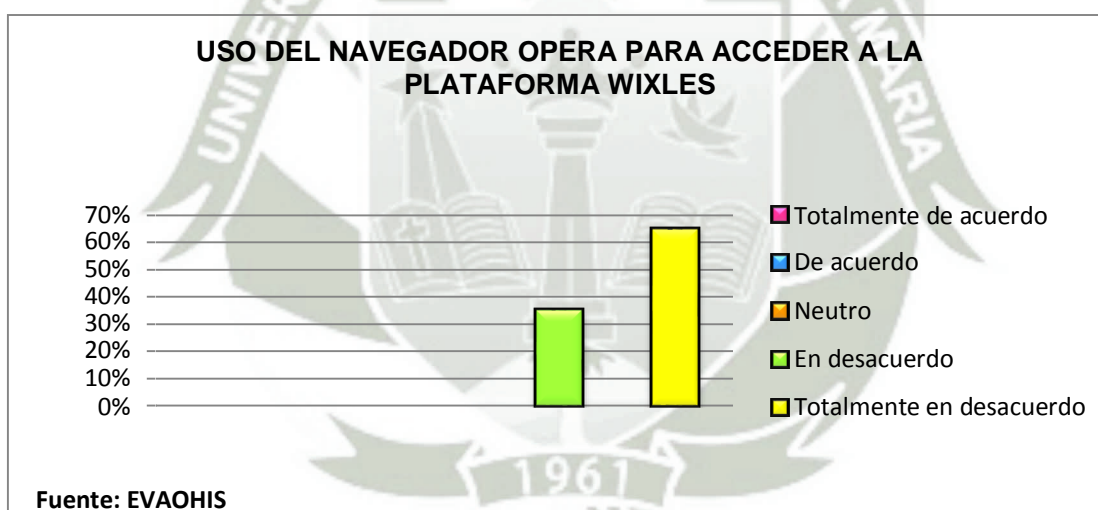
TABLA 50

USO DEL NAVEGADOR OPERA PARA ACCEDER A LA PLATAFORMA WIXLES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	0	0
De acuerdo	0	0
Neutro	0	0
En desacuerdo	7	35
Totalmente en desacuerdo	13	65
TOTAL	20	100

Fuente: EVAOHIS

GRÁFICO 50



Como se observa en la tabla y gráfico, el 0 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 0 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 35 % está en desacuerdo y el 65 % está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender que ninguno de los estudiantes utilizó el navegador Opera para acceder a la plataforma wixles ya que es poco utilizado y no estaba instalado en los equipos electrónicos que utilizaron los estudiantes. Este navegador normalmente se

encuentra instalado en smartphones. Según estos resultados se infiere que los estudiantes no utilizaron este navegador para sus búsquedas porque carece de Widgets, no presenta variedad y cantidad de extensiones y las ventanas del navegador no son modificables. Por tales aspectos este navegador no fue considerado como el favorito para acceder a la plataforma Wixles.

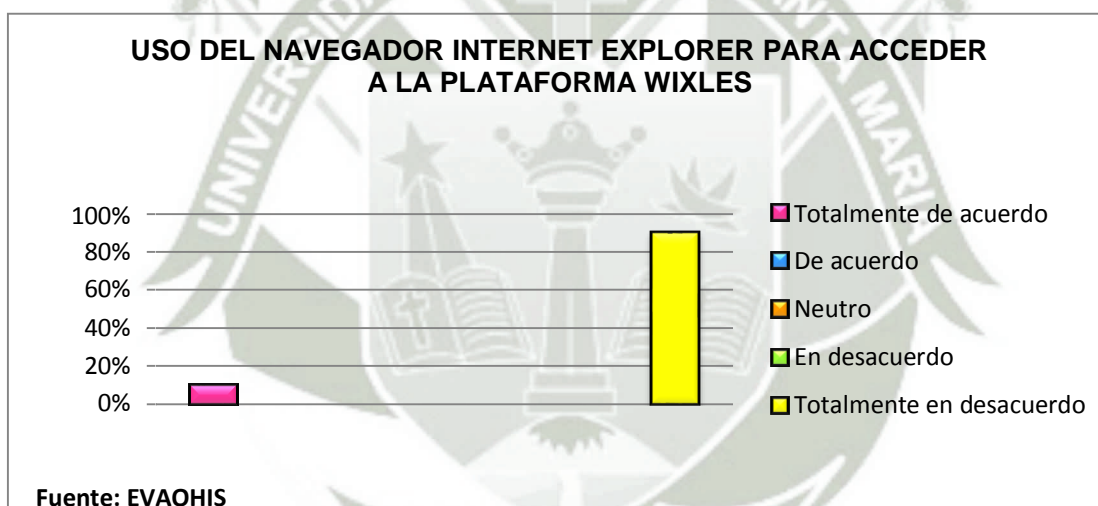


TABLA 51

**USO DEL NAVEGADOR INTERNET EXPLORER PARA ACCEDER A LA
PLATAFORMA WIXLES**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	2	10
De acuerdo	0	0
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	18	90
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 51



Como se observa en la tabla y gráfico, el 10 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 0 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0 % está en desacuerdo y el 90 % está totalmente en desacuerdo.

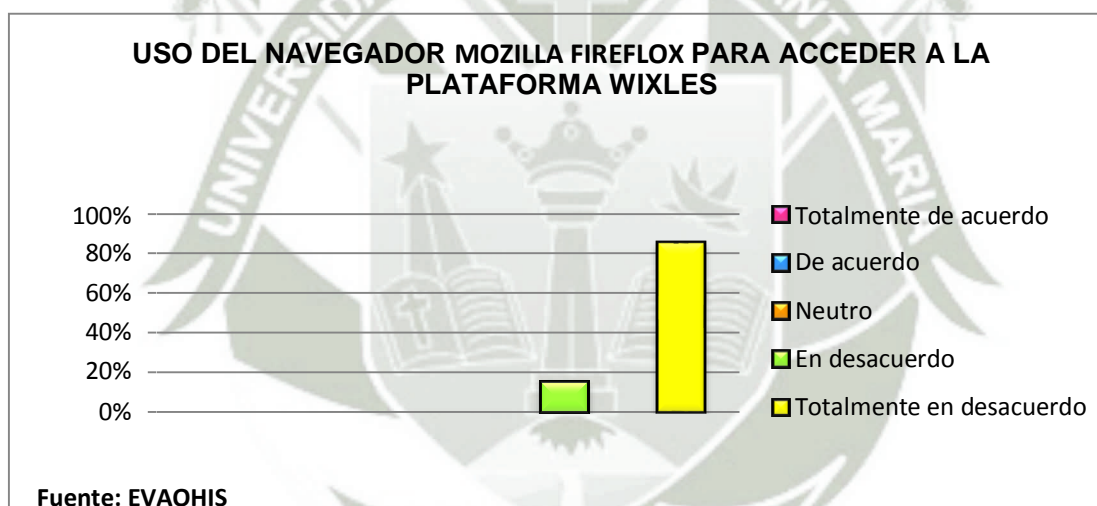
Según los resultados, podemos entender que la mayoría de los estudiantes no utilizó el navegador Internet Explorer para acceder a la plataforma wixles solo una pequeña minoría conformada por el 10% de estudiantes lo utilizaron ya que se encontraba instalado en el computador, cabe mencionar que este navegador es medianamente lento ya que carece de aceleradores y web slices.

TABLA 52

**USO DEL NAVEGADOR MOZILLA FIREFLOX PARA ACCEDER A LA
PLATAFORMA WIXLES**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	0	0
De acuerdo	0	0
Neutro	0	0
En desacuerdo	3	15
Totalmente en desacuerdo	17	85
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 51



Como se observa en la tabla y gráfico, el 0 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 0 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 15 % está en desacuerdo y el 85 % está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender de qué la mayoría de los estudiantes no utilizó el navegador Mozilla Firefox para acceder a la plataforma wixles aunque se encontraba instalado en el computador, a raíz de los resultados se entiende que la mayoría de estudiantes no lo utilizaba como navegador predilecto dentro de su entorno personal de aprendizaje.

Teniendo en cuenta estos resultados palpables, se pudo agregar que este navegador presentó ventajas en su manejo, como la posibilidad de recuperar una sesión ya cerrada, además, presenta velocidad, permite dar marcación a las páginas y presenta cobertura, estos datos indican que, si los estudiantes hubieran utilizado este navegador hubieran accedido a la plataforma Wixles sin presentar inconvenientes.



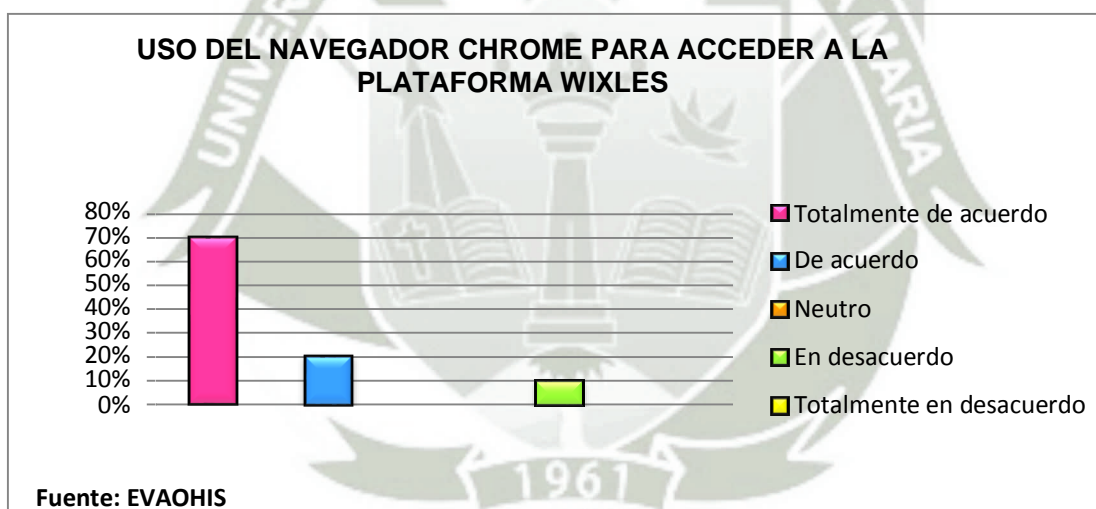
TABLA 53

USO DEL NAVEGADOR CHROME PARA ACCEDER A LA PLATAFORMA WIXLES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	14	70
De acuerdo	4	20
Neutro	0	0
En desacuerdo	2	10
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100

Fuente: EVAOHIS

GRÁFICO 53



Como se observa en la tabla y gráfico, el 70 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 20 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 10 % está en desacuerdo y el 0 % está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender qué la mayoría de los estudiantes utilizó el navegador Chrome para acceder a la plataforma wixles y que solo una pequeña minoría no accedió mediante este navegador, esto demuestra de que la mayoría de estudiantes utiliza el

navegador Chrome como parte de su entorno personal de aprendizaje, además este tiene un interface agradable y permite la correcta visualización de los sitios web permitiendo el acceso, significa entonces que este navegador es un decodificador pertinente de la plataforma Wixles dentro de los más de 40 navegadores que existen.

Estos resultados significativos demuestran, que un 70 % de estudiantes presentaron predilección en utilizar el navegador Chrome para acceder a la plataforma wixles, lo que equivale a 14 estudiantes, y que un 20% de estudiantes estuvieron de acuerdo en utilizar el mismo navegador para obtener el mismo acceso. De estos resultados se infiere que los estudiantes lograron navegar con facilidad en el interface del navegador Google Chrome y utilizar los elementos que componen a este navegador como: La barra de direcciones que sirvió de buscador, entre otros.

Además, se puede mencionar que este software es más rápido al momento de cargarse a diferencia de Internet Explorer o Firefox, esta característica hace que este navegador sea predilecto para los estudiantes. Este espacio permite la rápida indexación de información y además presenta de forma automática la información más relevante, clasificando los contenidos de forma secuencial este ambiente permitió al estudiante explorar miles de páginas web de cualquier lugar del mundo con rapidez.

1.2.-INDICADOR: POWTOON

A.-SUBINDICADOR: FUNCIÓN INFORMATIVA

TABLA 54

INSTRUCTIBILIDAD DE LOS VIDEOS ALOJADOS EN LA PLATAFORMA WIXLES PARA LA ELABORACIÓN DE HISTORIETAS

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	16	80
De acuerdo	4	20
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 54



Como se observa en la tabla y gráfico, el 80 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 20 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0 % está en desacuerdo y el 0 % está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender qué la mayoría de los estudiantes consideró que los videos creados en Powtoon les ofreció la información necesaria para elaborar historietas ya que estos mantenían una secuencialidad y estructuración didáctica de contenidos en base a textos cortos, imágenes y animaciones que permitieron al estudiante asimilar la información de forma lúdica y sobre todo despertaron su interés y deseo de aprender convirtiéndose en un recurso de apoyo.

Se observa claramente que los videos utilizados en la plataforma wixles fueron instructivos para los estudiantes ya que presentaron una funcionalidad eminentemente pedagógica, lograron atender las necesidades de los estudiantes, fomentando un procesamiento autónomo de los contenidos visuales, auditivos y textuales que lo conforman, asimismo los videos ayudaron a crear el conflicto cognitivo, mantuvieron una organización didáctica y pertinencia en el uso de información significativa para el logro de los aprendizajes.

Según los resultados se deduce, que los videos fueron instructivos ya que presentaban una estructuración adecuada de las imágenes, las cuales en su conjunto guardaban relación y sentido completo, estas resultaron ser una fuente de apoyo para el desarrollo y presentación de los contenidos. Además los sonidos fueron los acompañantes básicos para transmitir los mensajes de forma instructiva. Considerando los resultados según la tabla ,16 estudiantes que componen el 80% de usuarios consideraron que los videos sobre la elaboración de historietas fueron instructivos ya que lograron un dominio del contenido en los estudiantes lo que fue llevado a la práctica.

B.-SUBINDICADOR: FUNCIÓN INSTRUCTIVA

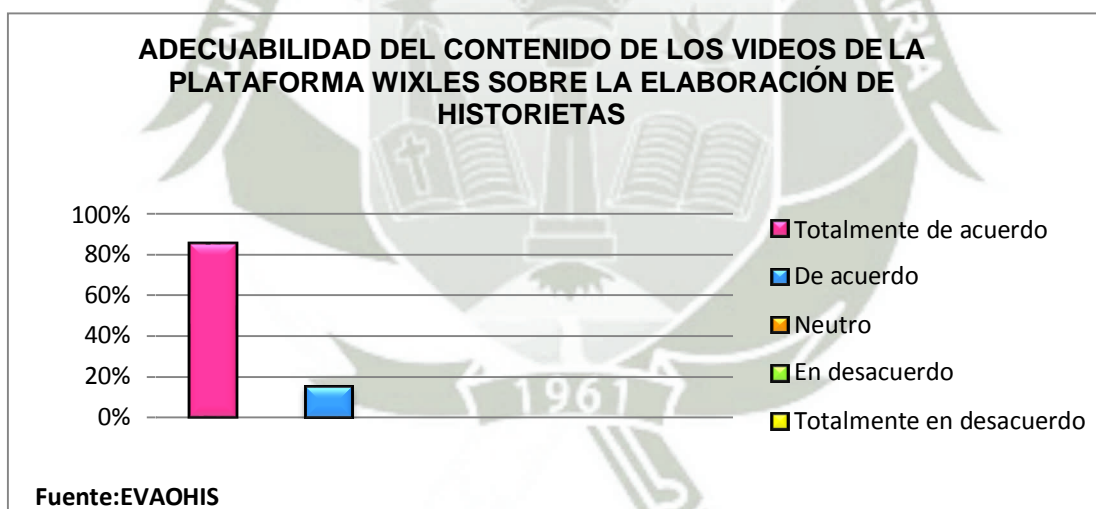
TABLA 55

**ADECUABILIDAD DEL CONTENIDO DE LOS VIDEOS DE LA
PLATAFORMA WIXLES SOBRE LA ELABORACIÓN DE HISTORIETAS**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	17	85
De acuerdo	3	15
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100

Fuente: EVAOHIS

GRÁFICO 55



Como se observa en la tabla y gráfico, el 85 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 15 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0 % está en desacuerdo y el 0 % está totalmente en desacuerdo.

A la luz de los resultados, podemos entender qué la mayoría de los estudiantes consideró que el contenido de los videos creados en Powtoon sobre la elaboración de historietas fue

adecuado porque presentaban una secuencia lógica, eran fáciles de interpretar, eran llamativos en cuanto a su presentación e incorporación de elementos creativos.

Resulta pertinente agregar, que los videos mantuvieron un ritmo y estructura narrativa secuencial manteniendo un orden organizado y estructurado del contenido para que este sea entendible y fácilmente comprendido, los videos no fueron de larga duración, presentaron una locución complementaria a las imágenes, presentaron efectos visuales, de sonido, animaciones y transiciones adecuadas ni muy rápidas o lentas. Los contenidos utilizados estuvieron basados en referencias bibliográficas manteniendo así la calidad y sustento informativo, logrando así complementar la información curricular. En conclusión es importante que los estudiantes puedan discriminar e identificar la información que les es prioritaria de los videos informativos, los videos que se van insertar en el ambiente educativo virtual deben tener un objetivo y deben ser entendibles y adecuados para el contexto educativo.

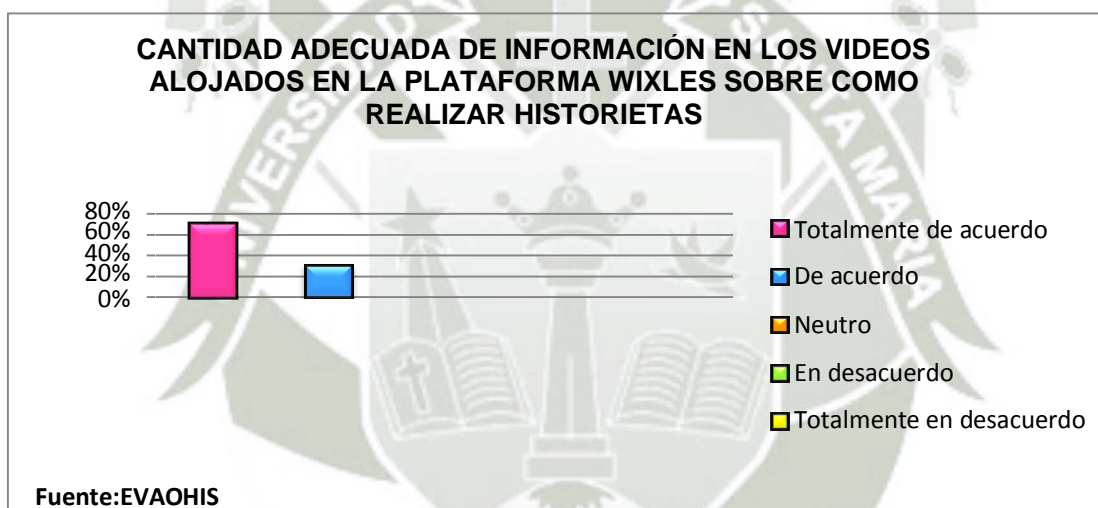


TABLA 56

CANTIDAD ADECUADA DE INFORMACIÓN EN LOS VIDEOS ALOJADOS EN LA PLATAFORMA WIXLES SOBRE COMO REALIZAR HISTORIETAS

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	14	70
De acuerdo	6	30
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 56



Como se observa en la tabla y gráfico, el 70 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 30 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0 % está en desacuerdo y el 0 % está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender qué la mayoría de los estudiantes consideró que la cantidad de contenido informativo de los videos creados en Powtoon sobre la elaboración de historietas fue adecuado debido a que las presentaciones no abrumaban al lector con bastante cantidad de texto más bien los videos solo resaltaban los conceptos prioritarios esto demuestra que los videos atendieron la demanda de conocimiento acorde a su nivel educativo y área curricular.

C.-SUBINDICADOR: FUNCIÓN MOTIVADORA

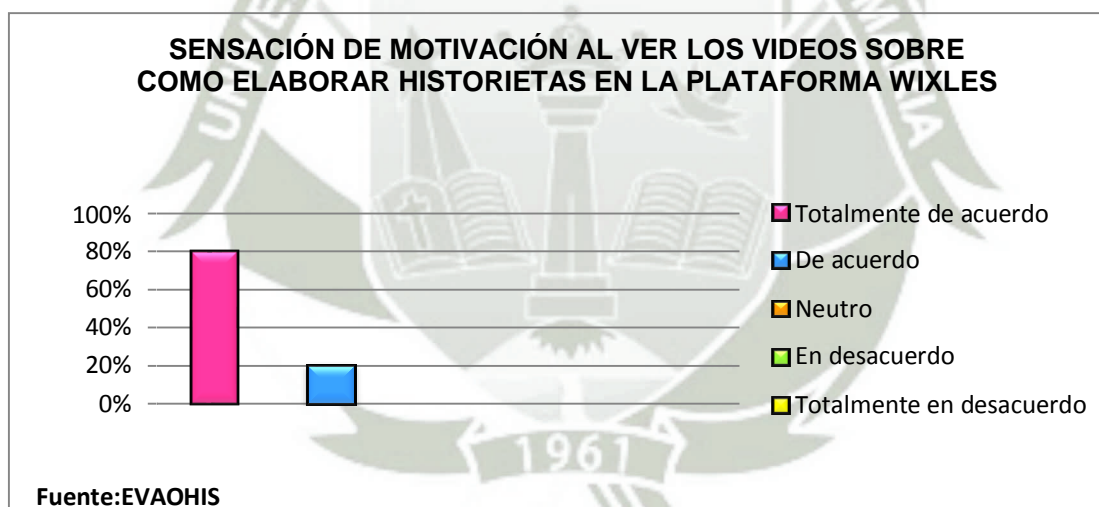
TABLA 57

SENSACIÓN DE MOTIVACIÓN AL VER LOS VIDEOS SOBRE COMO ELABORAR HISTORIETAS EN LA PLATAFORMA WIXLES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	16	80
De acuerdo	4	20
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100

Fuente: EVAOHIS

GRÁFICO 57



Como se observa en la tabla y gráfico, el 80 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 20 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0 % está en desacuerdo y el 0 % está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados podemos deducir que la mayoría de los estudiantes consideró sentirse motivado al ver los videos creados en Powtoon sobre los elementos que se necesitan para la elaboración de una historieta, esto se debe a que los videos generaron una motivación

extintica visual al educando por las características lúdicas efectos multimedia y ejemplaridad de contenido que estaban presentes en el video. Por otro lado según los datos recabados ningún estudiante presentó signos de desmotivación.

Las evidencias anteriores, muestran con claridad que los videos impulsaron el deseo de aprender de los estudiantes, ya que se utilizó un lenguaje y tema interesante que impacto a los espectadores de forma positiva. Además los mensajes escritos y visuales, fueron elaborados con pertinencia.



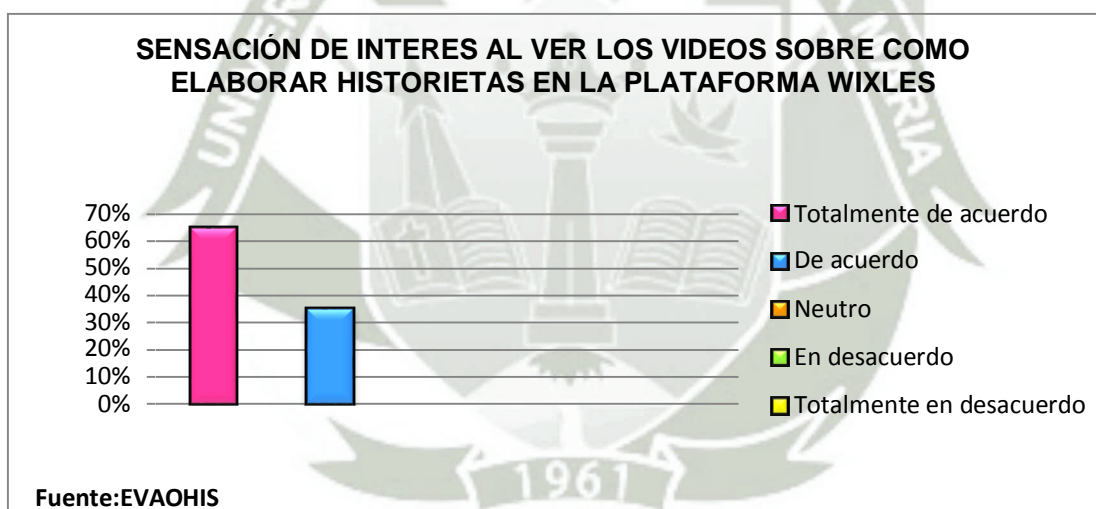
TABLA 58

SENSACIÓN DE INTERES AL VER LOS VIDEOS SOBRE COMO ELABORAR HISTORIETAS EN LA PLATAFORMA WIXLES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	13	65
De acuerdo	7	35
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100

Fuente: EVAOHIS

GRÁFICO 58



Como se observa en la tabla y gráfico, el 65 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 35 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0 % está en desacuerdo y el 0 % está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender qué la mayoría de los estudiantes consideró que los videos creados en Powtoon despertaron su interés sobre la elaboración de historietas ya que estos videos son originales, creativos y llamativos en cuanto a su diseño y presentación

gráfica. Cabe agregar que las imágenes animadas y efectos fueron los elementos fundamentales para captar la atención y despertar el interés del educando.

Estos resultados, contribuyen al desarrollo de la práctica docente ya que teniendo en consideración los resultados, los videos permitieron ilustrar y complementar la explicación del profesor, no fueron densos más bien estaban cargados de expresividad visual.



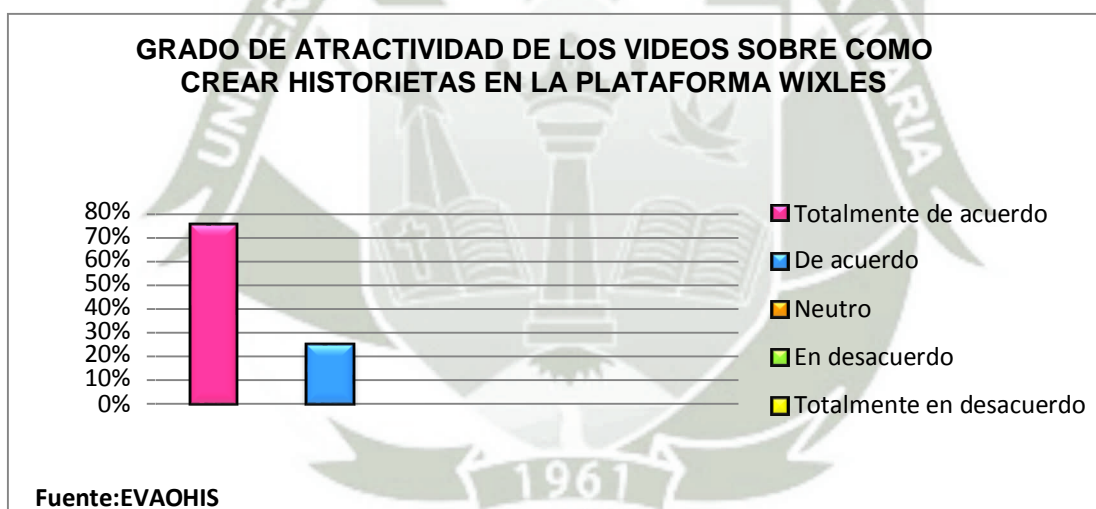
TABLA 59

**GRADO DE ATRACTIVIDAD DE LOS VIDEOS SOBRE COMO ELABORAR
HISTORIETAS EN LA PLATAFORMA WIXLES**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	15	75
De acuerdo	5	25
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100

Fuente: EVAOHIS

GRÁFICO 59



Como se observa en la tabla y gráfico, el 75 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 25 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0 % está en desacuerdo y el 0 % está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender qué la mayoría de los estudiantes consideró atractivos los videos creados en Powtoon sobre la elaboración de historietas ya que el diseño de los videos no presentaron monotonía más bien eran dinámicos en cuanto a su trayectoria al momento de ser reproducidos, los videos contaban con atributos que los hacían atractivos

como ilustraciones, personajes, música, variedad de tonos y colores, tipos de letras y contenido educativo estructurado correctamente. En efecto, los videos resultaron ser agradables para los estudiantes porque fueron útiles y necesarios para el logro de sus aprendizajes, además estos presentaron varios atributos en su diseño que fomentaron su atraktividad como los colores, fondos, textos, sonidos, contenidos, imágenes, transiciones, entre otros.



D.-SUBINDICADOR: FUNCIÓN LÚDICA

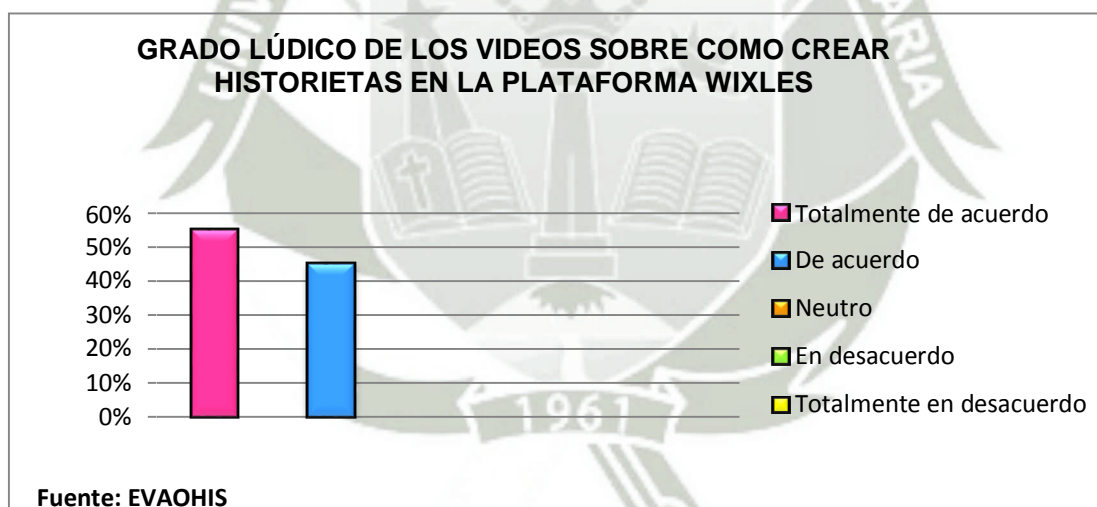
TABLA 60

GRADO LÚDICO DE LOS VIDEOS SOBRE COMO ELABORAR HISTORIETAS EN LA PLATAFORMA WIXLES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	11	55
De acuerdo	9	45
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100

Fuente: EVAOHIS

GRÁFICO 60



Como se observa en la tabla y gráfico, el 55 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 45 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0 % está en desacuerdo y el 0 % está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender que la mayoría de los estudiantes consideraron lúdicos los videos creados en Powtoon sobre la elaboración de historietas ya que estos videos

presentaban un diseño caricaturesco y amigable visualmente, además los elementos y personajes utilizados eran llamativos, creativos e innovadores. Este tipo de video cumplió la función recreacional y al mismo tiempo educativa.

Lo más relevante de estos resultados es que los videos fueron editados manteniendo un alto grado de ludificación provocando sentimientos y experiencias positivas en los estudiantes logrando así que el estudiante se sienta atraído a este tipo de representación audio visual manteniendo un flujo dinámico, gratificante y placentero.



E.-SUBINDICADOR: FUNCIÓN INNOVADORA

TABLA 61

**GRADO INNOVACIÓN DE LOS VIDEOS SOBRE COMO ELABORAR
HISTORIETAS EN LA PLATAFORMA WIXLES**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	17	85
De acuerdo	3	15
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100

Fuente: EVAOHIS

GRÁFICO 61



Como se observa en la tabla y gráfico, el 85 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 15 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0 % está en desacuerdo y el 0 % está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender que la mayoría de los estudiantes consideró como innovadores los videos creados en Powtoon sobre la elaboración de historietas ya que no son

videos convencionales. Es evidente entonces que los videos creados en Powtoon resultaron innovadores para los estudiantes ya que estuvieron ligados a la presentación digital de contenidos utilizando la tecnología emergente que hace más flexible y versátil el aprendizaje desde el ambiente educativo, donde recién se está promoviendo este tipo de formación. Dadas las condiciones que anteceden se puede mencionar de que fue innovador crear una historieta virtual en base un video creado y animado en powtoon sobre la elaboración de historietas.

Finalmente, cabe mencionar que utilizar esta clase de videos en el ambiente educativo es una práctica innovadora que deja de lado la educación tradicionalista además esta innovación está enmarcado en el principio aprender a aprender.



2.-VARIABLE: ORDENADORES HP L1710

2.1 INDICADOR: HARDWARE

A.-SUBINDICADOR: ESCALABILIDAD

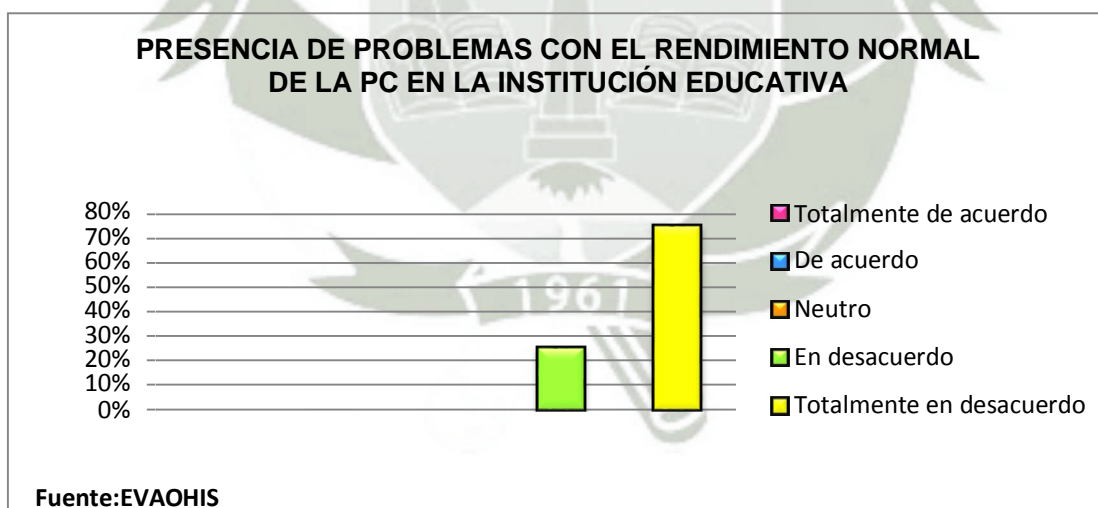
TABLA 62

**PRESENCIA DE PROBLEMAS CON EL RENDIMIENTO NORMAL DE LA PC
EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	0	0
De acuerdo	0	0
Neutro	0	0
En desacuerdo	5	25
Totalmente en desacuerdo	15	75
TOTAL	20	100

Fuente: EVAOHIS

GRÁFICO 62



Como se observa en la tabla y gráfico, el 0 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 0 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 25 % está en desacuerdo y el 75 % está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender, qué la mayoría de los estudiantes consideró que no tuvo problemas con el rendimiento de la Pc que utilizó en la institución educativa, estos resultados indican que la Pc permitió al estudiante realizar las acciones que requería en el momento educativo, y esto a su vez demuestra de que la Pc cumplió con las funciones básicas de procesamiento, almacenamiento, incorporación de datos y generación de resultados. Hecha la observación anterior queda demostrado que las comunicaciones eléctricas que se dieron en la Pc y sus elementos constituyentes no presentaron ningún problema técnico ni de funcionamiento. Estas evidencias indican que la Pc contaba con una memoria RAM de buena capacidad, así mismo no hubo la interferencia de otros programas que se estaban ejecutando en el mismo instante, además, contaba con un antivirus actualizado y por tal efecto no se presentaron virus que interfirieran en su normal rendimiento.



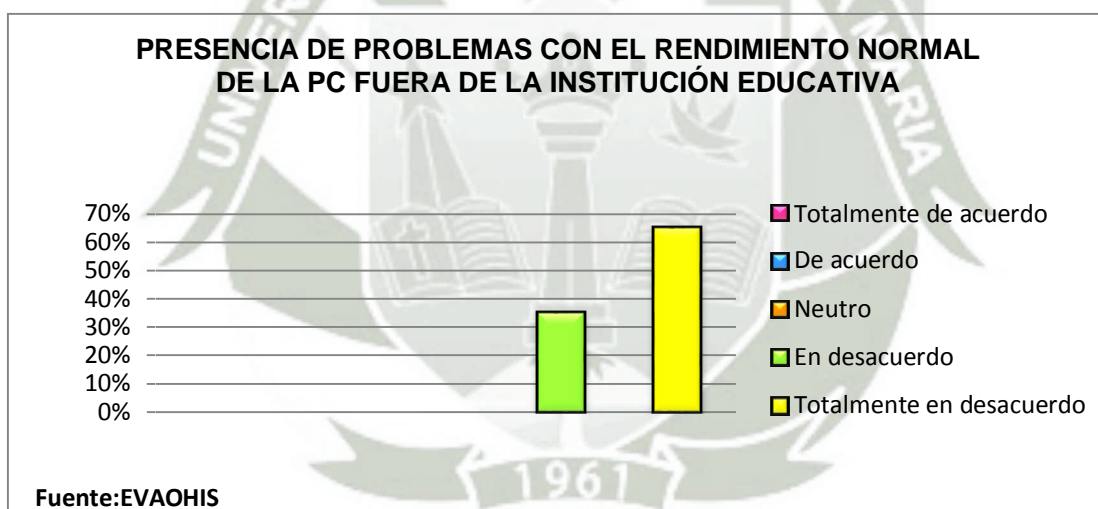
TABLA 63

**PRESENCIA DE PROBLEMAS CON EL RENDIMIENTO NORMAL DE LA PC
FUERA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	0	0
De acuerdo	0	0
Neutro	0	0
En desacuerdo	7	35
Totalmente en desacuerdo	13	65
TOTAL	20	100

Fuente: EVAOHIS

GRÁFICO 63



Como se observa en la tabla y gráfico, el 0 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 0 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 35 % está en desacuerdo y el 65 % está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender qué la mayoría de los estudiantes consideró que no tuvo problemas con el rendimiento de la PC que utilizó fuera de la institución educativa ya que las PCs utilizadas en cabinas con servicio de internet están preparadas para optimizar y acelerar la ejecución de funciones que requieran los usuarios.

El 65 % de estudiantes manifestaron estar totalmente en desacuerdo de presentar los inconvenientes antes mencionados y un 35 % de estudiantes indicó estar en desacuerdo con la presencia de problemas en cuanto al rendimiento normal de la PC, estos resultados indican de forma evidente que el procesador ejecuto una adecuada velocidad de los megahertzios (Mhz), este aspecto incrementó el rendimiento del equipo al momento de ejecutarse y realizar varias acciones y procedimientos en un mismo instante de tiempo.



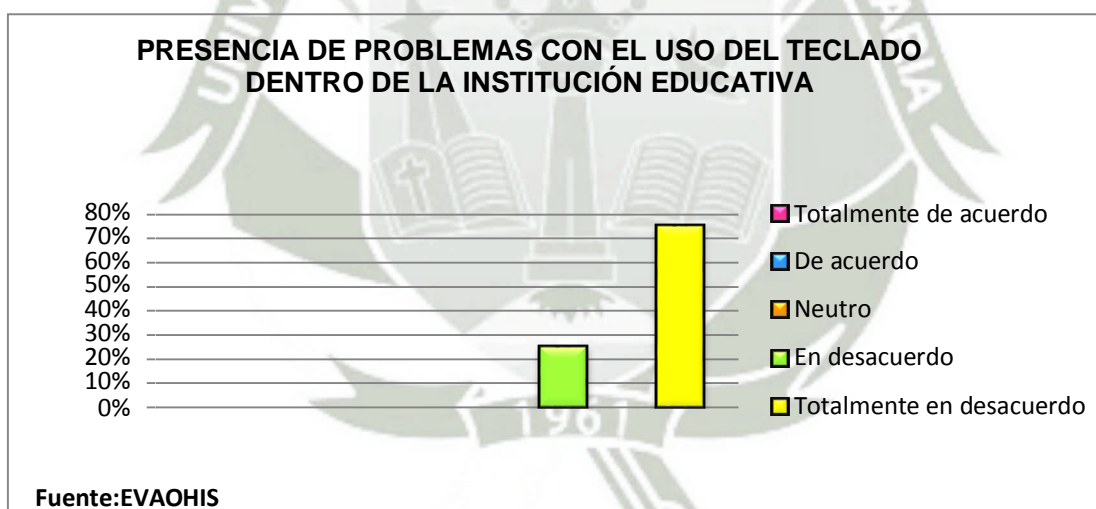
B.-SUBINDICADOR: DISPOSITIVOS DE ENTRADA

TABLA 64

PRESENCIA DE PROBLEMAS CON EL USO DEL TECLADO DENTRO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	0	0
De acuerdo	0	0
Neutro	0	0
En desacuerdo	5	25
Totalmente en desacuerdo	15	75
TOTAL	20	100
<i>Fuente:</i> Elaboración propia 2017		

GRÁFICO 64



Como se observa en la tabla y gráfico, el 0 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 0 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 25 % está en desacuerdo y el 75 % está totalmente en desacuerdo.

Como se observa en los resultados, podemos entender qué la mayoría de los estudiantes consideró que no tuvo problemas con el uso del teclado alfanumérico que utilizó en la

institución educativa, ya que las teclas estaban en correctas condiciones y legibilidad. Según los resultados se comprende de que las teclas de operatividad de 12 funciones tuvieron una correcta ejecución así como las teclas de navegación y edición de texto, teclas adicionales, luces indicadoras, teclas de control y las teclas numéricas. El teclado utilizado mantuvo el estándar de 101 teclas utilizando el sistema de distribución QWERTY lo que permitió la facilidad de escritura y manejo del teclado por parte de los estudiantes. Cabe mencionar que ningún estudiante utilizó el teclado visual el cual se utiliza pulsando las teclas con el mouse porque no fue necesario y además los estudiantes no están familiarizados con el uso y manejo de este.

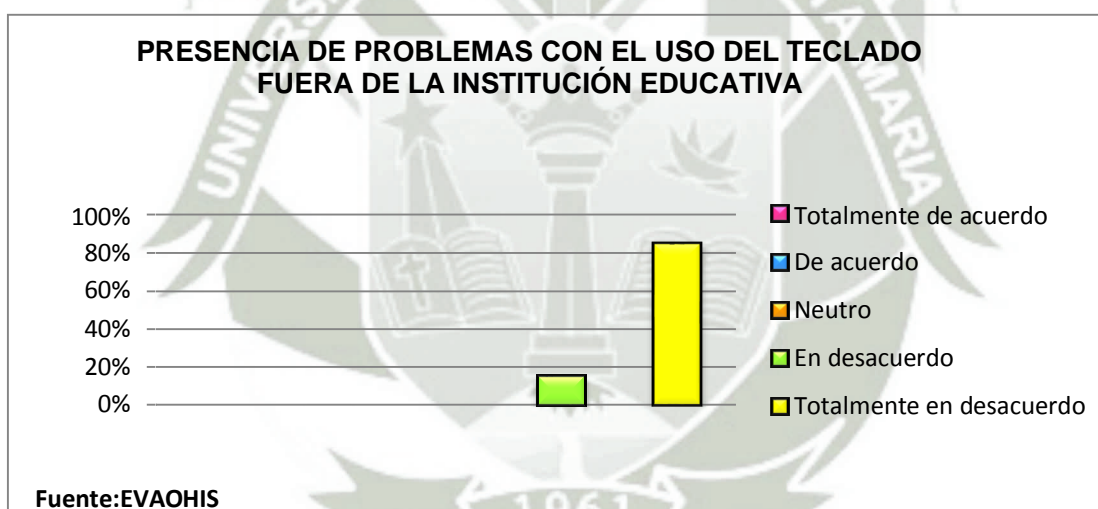


TABLA 65

PRESENCIA DE PROBLEMAS CON EL USO DEL TECLADO FUERA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	0	0
De acuerdo	0	0
Neutro	0	0
En desacuerdo	3	15
Totalmente en desacuerdo	17	85
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 65



Como se observa en la tabla y gráfico, el 0 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 0 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 15 % está en desacuerdo y el 85 % está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender qué la mayoría de los estudiantes consideró que no tuvo problemas con el uso del teclado que utilizó fuera de la institución educativa ya que el teclado utilizado mantenía el estándar estructural y disposición universal de las teclas lo que permitió al estudiante no mostrar problemas en su utilización. Además cabe recalcar que los

circuitos conectados al dispositivo controlador encargado de reconocer el símbolo, letra o código enviado no presentó problemas al reconocer la información enviada por este dispositivo de entrada, esto evidencia que la configuración del teclado era apropiada para su correcto funcionamiento.

El gráfico muestra que un 85% que equivale a 17 estudiantes, no presentaron inconvenientes en el uso del teclado, esto indica que pudieron realizar una redacción y escritura en el computador utilizando las teclas de mayúsculas, bloqueo de mayúsculas, retroceso, barra de espacio, Enter para hacer salto a la línea, entre otras. También se deduce de que lograron realizar algunos atajos con el teclado, como Ctrl+C, Ctrl+G, Ctrl+V, Ctrl+Z, Ctrl+X, entre otros atajos típicos.

Por otro lado, los resultados también nos muestran que no se presentaron problemas en el manejo ergonómico del teclado evitándose así problemas físicos en la mano, muñeca y brazo.



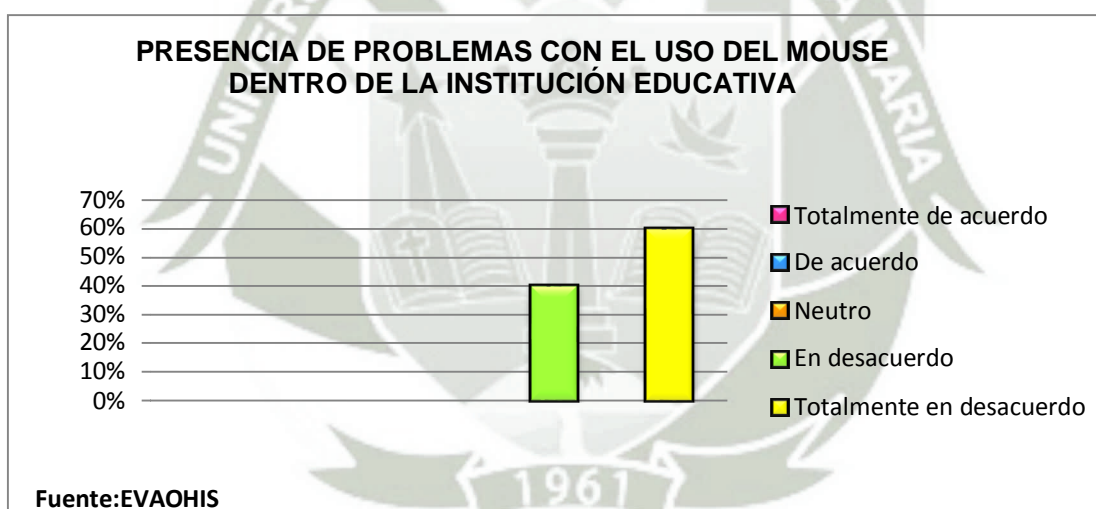
TABLA 66

PRESENCIA DE PROBLEMAS CON EL USO DEL MOUSE DENTRO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	0	0
De acuerdo	0	0
Neutro	0	0
En desacuerdo	8	40
Totalmente en desacuerdo	12	60
TOTAL	20	100

Fuente: EVAOHIS

GRÁFICO 66



Como se observa en la tabla y gráfico, el 0 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 0 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 40 % está en desacuerdo y el 60 % está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender qué la mayoría de los estudiantes consideró que no tuvo problemas con el uso del mouse que utilizó en la institución educativa. Con esto, queda demostrado que el estudiante pudo realizar una correcta coordinación óculo manual utilizando un mouse en correcto estado, queda demostrado que fue efectiva su utilización ya

que el estudiante pudo realizar una selección veloz de iconos y menús en la pantalla del ordenador, además cabe añadir que los estudiantes contaron con un tapete para mouse que permitió el correcto funcionamiento de este periférico de entrada. A su vez evitó molestias en el usuario como dolor de la mano o muñeca, más bien amortiguó el impacto de su manipulación.

El gráfico muestra que un 40 % y 60 % de estudiantes manifestaron que no presentaron problemas en la utilización del mouse, estos resultados indican que al momento de realizar un clic pudieron ubicarse en algún espacio de la pantalla de la computadora para realizar una selección o marcar algún elemento, también tuvieron la posibilidad de desplegar la opciones que se presentan al realizar clic izquierdo, a su vez pudieron realizar clic en la barra de desplazamiento superior e inferior para desplazarla cuando fue necesario. También esto demuestra que no se presentaron inconvenientes con la esfera que se encuentra debajo del mouse (track-ball), la cual se desplazó y deslizó sin dificultad al movimiento de la muñeca del estudiante.

Otro aspecto a mencionar es que dentro del funcionamiento del mouse también pudieron hacer doble clic para activar algún programa cuando lo requirieron. Es importante recalcar que el tipo de mouse utilizado en la institución educativa, tenía como característica una rueda de desplazamiento que permitió al estudiante el desplazamiento vertical ascendente y vertical descendente en un documento o página web.

Otra de las acciones que permitió realizar el cursor del mouse fue abrir, minimizar, maximizar y cerrar ventanas, arrastrar archivos y objetos y también soltarlos, y sobre todo ayudo en la correcta navegación y exploración dentro del sistema y ambientes virtuales.

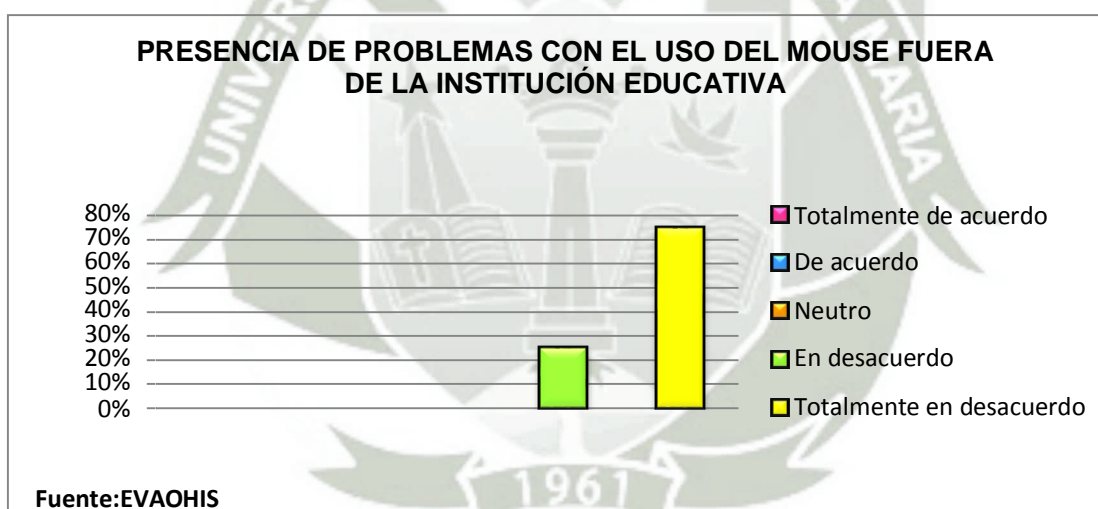
TABLA 67

PRESENCIA DE PROBLEMAS CON EL USO DEL MOUSE FUERA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	0	0
De acuerdo	0	0
Neutro	0	0
En desacuerdo	5	25
Totalmente en desacuerdo	15	75
TOTAL	20	100

Fuente: EVAOHIS

GRÁFICO 67



Como se observa en la tabla y gráfico, el 0 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 0 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 25 % está en desacuerdo y el 75 % está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender qué la mayoría de los estudiantes consideró que no tuvo problemas con el uso del mouse que utilizó fuera de la institución educativa ya que el ratón o mouse se encontraba en correctas condiciones lo que permitió que el puntero del ratón pueda realizar la función de selección sin dificultad y las funciones de clic derecho

izquierdo y derecho se ejecutaron con correcta normalidad. Cabe agregar que gracias al correcto funcionamiento del mouse el cursor se desplazó con normalidad en la pantalla del ordenador manteniendo una interacción directa con el interface gráfica, esto indica que las pulsaciones de los botones no mostraron alguna falla técnica y que la rueda central permitió el correcto desplazamiento de los contenidos de la página.

Finalmente, cabe añadir, que un aspecto que facilitó el uso del mouse en relación al manejo del puntero fue que los botones, enlaces eran de un tamaño mediano ni muy grandes ni muy pequeños, lo que favoreció la utilización de menor tiempo y esfuerzo en localizarlos y accionarlos gracias a que fueron fáciles de alcanzar. Este aspecto demuestra que todos los elementos tanto táctiles como virtuales se complementan para lograr la ejecución de funciones, acciones y procesos.



C.-SUBINDICADOR: EL MICROPROCESADOR

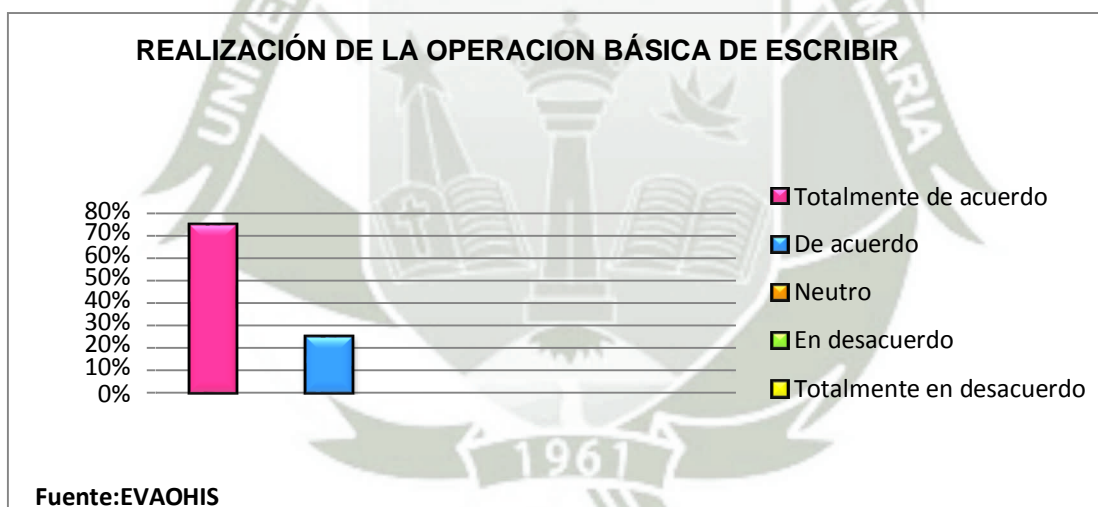
TABLA 68

REALIZACIÓN DE LA OPERACIÓN BÁSICA DE ESCRIBIR

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	15	75
De acuerdo	5	25
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100

Fuente: EVAOHIS

GRÁFICO 68



Como se observa en la tabla y gráfico, el 75 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 25 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0 % está en desacuerdo y el 0 % está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender qué la mayoría de los estudiantes realizó con normalidad la operación básica de escritura sin presentar dificultades en la coordinación visual y manual al utilizar el teclado. Otro aspecto vinculado con este acto es que el tamaño

de letra y la visualización de la letra en la computadora al momento de escribir estaban orientados por el marco de visibilidad presente en todo ordenador. Resulta oportuno mencionar que la distribución de letras en el teclado era familiar porque estaba según el estándar QWERTY, por este motivo los estudiantes lograron realizar esta acción de forma automatizada.

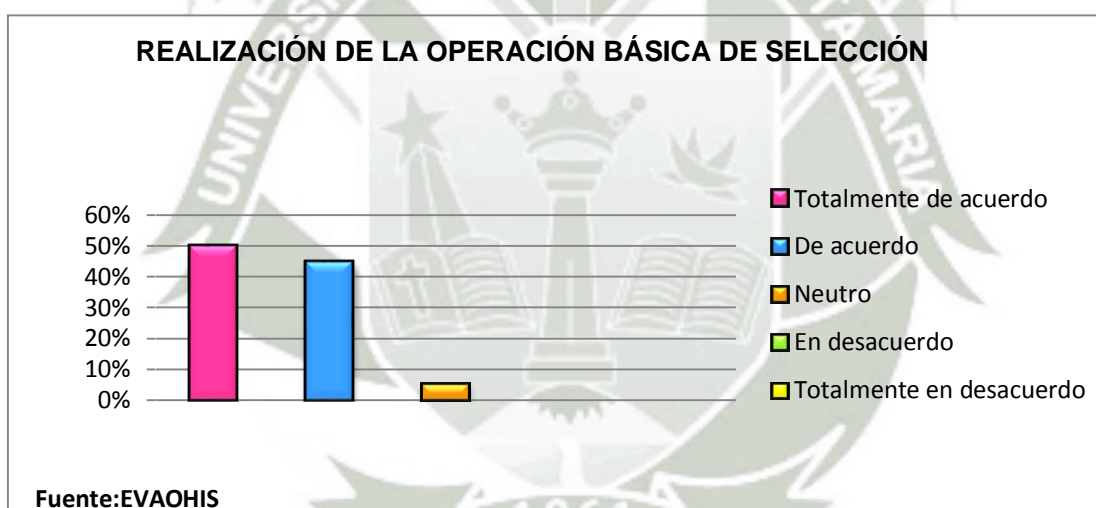


TABLA 69
REALIZACIÓN DE LA OPERACIÓN BÁSICA DE SELECCIÓN

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	10	50
De acuerdo	9	45
Neutro	1	5
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100

Fuente: EVAOHIS

GRÁFICO 69



Como se observa en la tabla y gráfico, el 50 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 45 % está de acuerdo, el 5% dio una respuesta neutra, el 0 % está en desacuerdo y el 0 % está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender qué la mayoría de los estudiantes realizó con normalidad la operación básica de selección de iconos o menús sin dificultad gracias al correcto funcionamiento del mouse, esto permitió que se procesaran los datos con rapidez y eficiencia manteniendo la lógica del sistema.

Esta operación está relacionada con el manejo del mouse, teniendo en cuenta los resultados, cabe mencionar que para seleccionar textos de los interfaces virtuales se arrastró el mouse por el espacio o región espacial manteniendo pulsado el botón izquierdo del mouse, luego se realizó la acción de mover el ratón y soltarlo para completar este sencillo proceso. Dado este proceso y según los datos estadísticos se evidencia que los estudiantes realizaron esta acción sin presentar dificultades.



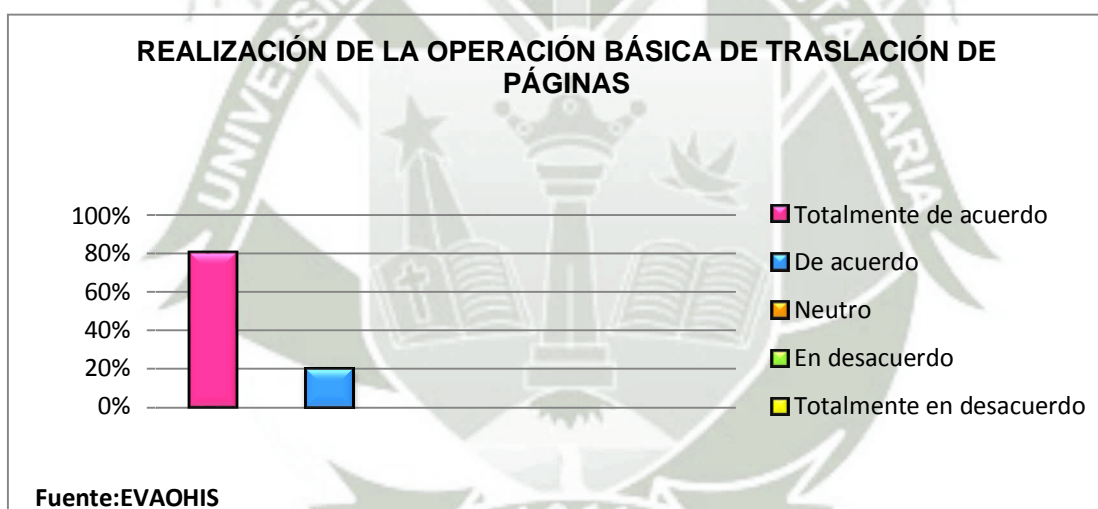
TABLA 70

REALIZACIÓN DE LA OPERACIÓN BÁSICA DE TRASLACIÓN DE PÁGINAS

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	16	80
De acuerdo	4	20
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100

Fuente: EVAOHIS

GRÁFICO 70



Como se observa en la tabla y gráfico, el 80 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 20 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0 % está en desacuerdo y el 0 % está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender que la mayoría de los estudiantes realizó con normalidad la operación básica de traslación de páginas pudiendo cambiar de una página a otra sin presentar inconvenientes.



D.-SUBINDICADOR: DISPOSITIVO DE ALMACENAMIENTO Y MEMORIA

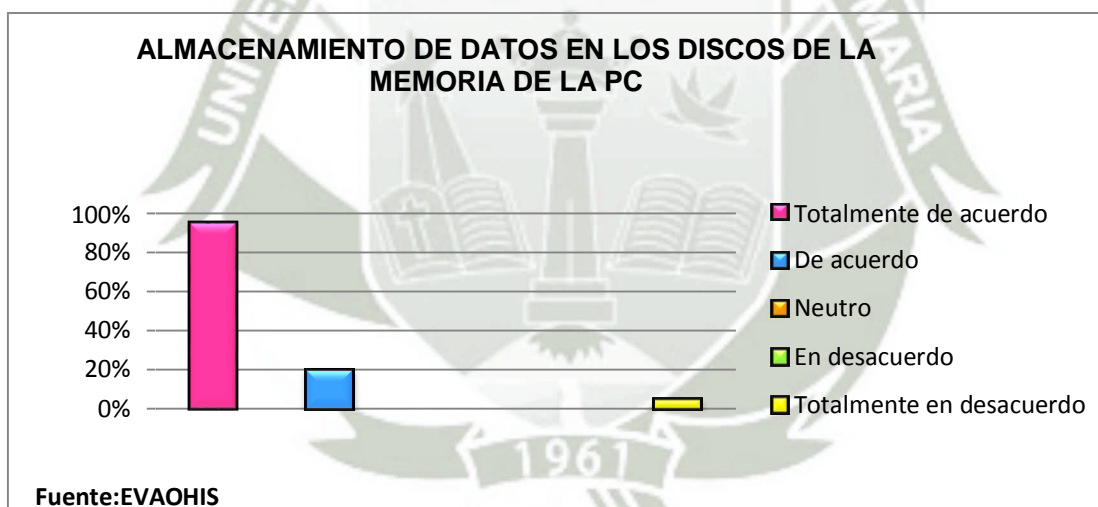
TABLA 71

ALMACENAMIENTO DE DATOS EN LOS DISCOS DE MEMORIA DE LA PC

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	19	95
De acuerdo	0	0
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	1	5
TOTAL	20	100

Fuente: EVAOHIS

GRÁFICO 71



Como se observa en la tabla y gráfico, el 95 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 20 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0 % está en desacuerdo y el 0 % está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender que la mayoría de los estudiantes pudo almacenar datos en alguno de los discos de memoria de la Pc sin presentar dificultades, se comprobó que la transmisión de datos a un disco local desde la computadora o desde un dispositivo de

almacenamiento externo era sencilla y de corta duración, teniendo en consideración la cantidad de archivos a almacenarse, esto indica que la velocidad de los discos no era lenta más bien que al momento de girar dentro de la unidad lo hicieron con rapidez facilitando así el almacenamiento y búsqueda de archivos que requería el usuario.

Los resultados muestran, que los estudiantes lograron almacenar datos o archivos en el disco duro del ordenador conformado por cilindros que comprenden las particiones (C), (D) y (E) en el sistema de Microsoft, este tipo de memoria secundaria ofreció la capacidad necesaria de almacenamiento y gigabytes (GB) necesarios, permitiendo guardar la información y poderla recuperar aun si es que el ordenador estuviera apagado ya que el disco (D) y (E) de los ordenadores no estaban congelados y permitían guardar la información, cabe mencionar de que los ordenadores de la institución educativa estaban siendo ejecutados teniendo instalado el programa DEEP FREEZE, en cuanto a los ordenadores que se utilizaron fuera de la institución educativa, podemos deducir de que permitieron al estudiante guardar la información solo cuando el ordenador se estuviera ejecutando limitando a si el almacenamiento por un corto periodo de tiempo.

Los datos porcentuales reflejan que un 95% de estudiantes que conforman 19 estudiantes según la tabla, no presentaron problemas técnicos en cuanto al funcionamiento de la estructura física del disco duro, los motores, cabezas de lectura y escritura funcionaron adecuadamente, la información logró ser almacenada magnéticamente en los tracks que son las pistas donde son grabados los datos informativos.

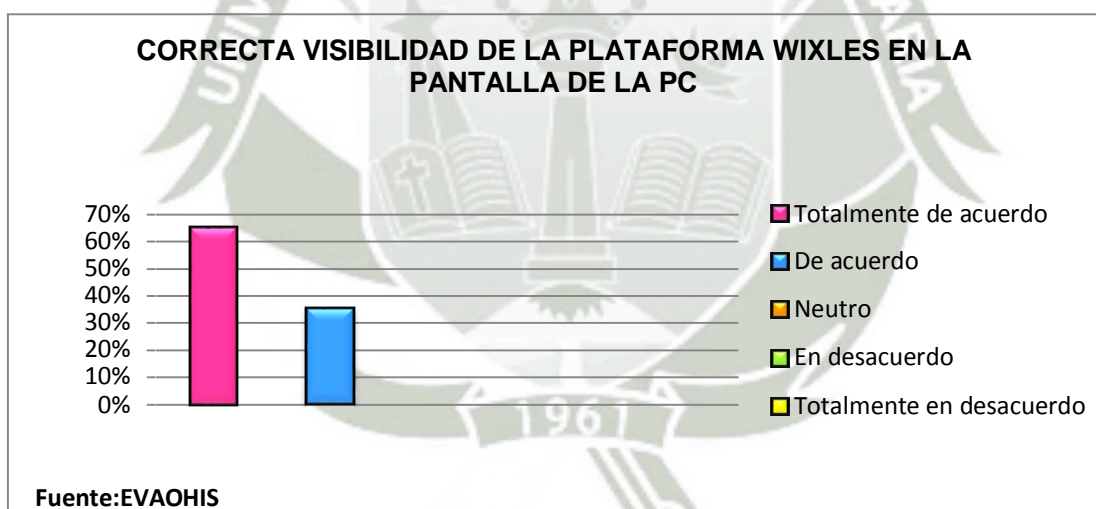
E.-SUBINDICADOR: DISPOSITIVO DE SALIDA

TABLA 72

CORRECTA VISIBILIDAD DE LA PLATAFORMA WIXLES EN LA PANTALLA DE LA PC

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	13	65
De acuerdo	7	35
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 72



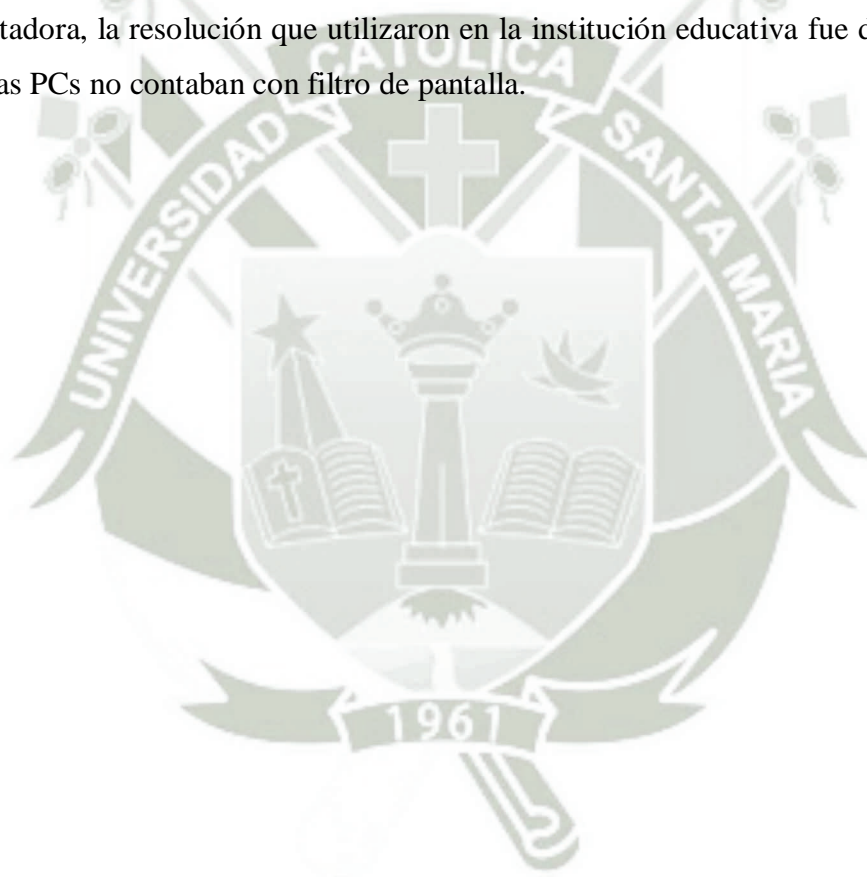
Como se observa en la tabla y gráfico, el 65 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 35 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0 % está en desacuerdo y el 0 % está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender que todos los estudiantes pudieron visualizar correctamente la plataforma Wixles y que ninguno presentó alguna limitación física que le

impidiera esta acción, no presentaron dificultades ya que el tamaño de la pantalla de la PC era adecuado, este periférico de salida estaba correctamente proporcionado para otorgar una correcta visualización del ambiente educativo virtual, la resolución del móvil, los píxeles de la pantalla así como el color y contraste según los resultados fueron adecuados.

Estos resultados, muestran que el monitor permitió la correcta visualización de los ambientes virtuales mediante la pantalla, esto indica que la tarjeta gráfica y de video que están incorporadas en el case no presentaron defecto.

Cabe también agregar, que los estudiantes consideraron que la resolución de píxeles en la pantalla era adecuada, además es importante mencionar que la resolución del computador es modificable y cambiabile de acuerdo a las necesidades de los estudiantes y características de la computadora, la resolución que utilizaron en la institución educativa fue de 1.026 x 769 píxeles, las PCs no contaban con filtro de pantalla.



2.2- INDICADOR: SOFTWARE

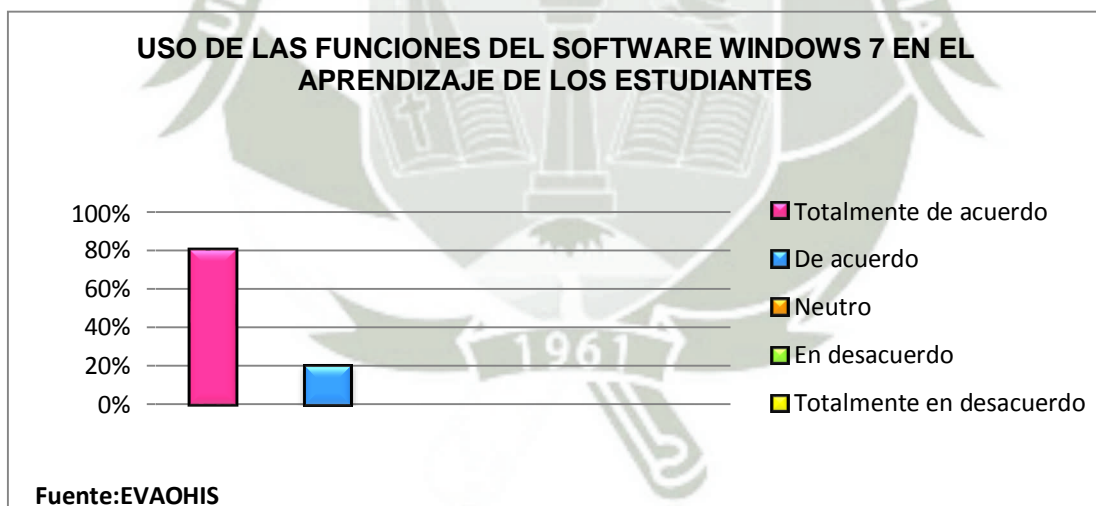
A.-SUBINDICADOR: ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE (PLE)

TABLA 73

USO DE LAS FUNCIONES DEL SOFTWARE WINDOWS 7 EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	16	80
De acuerdo	4	20
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 73



Como se observa en la tabla y gráfico, el 80 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 20 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0 % está en desacuerdo y el 0 % está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender qué la mayoría de los estudiantes pudo utilizar con facilidad las funciones que te brinda el Software Windows 7, esto permitió a los estudiantes

poder hacer uso de las aplicaciones y componentes del programa así como poder administrar y navegar por el programa pudiendo el estudiante controlar y hacer uso de los recursos y capacidad de memoria que presenta este dentro de sus características.

Como se observa en el gráfico un 80 % de estudiantes estuvieron totalmente de acuerdo en que lograron usar las funciones del Software Windows 7 repercutiendo positivamente en su aprendizaje, de esto se infiere claramente que las características de este programa ligero, sencillo y óptimo favorecieron a los estudiantes; además ofreció un interfaz comprensible; aplicaciones útiles como la calculadora, configuración de redes. También contó con gadgets, iconos, un escritorio, lista de saltos, barra de tareas, herramientas, entre otros elementos que conforman este programa los cuales permitieron el desempeño de funciones prácticas en este entorno virtual de aprendizaje (EVA).



B.-SUBINDICADOR: FACILIDAD DE USO

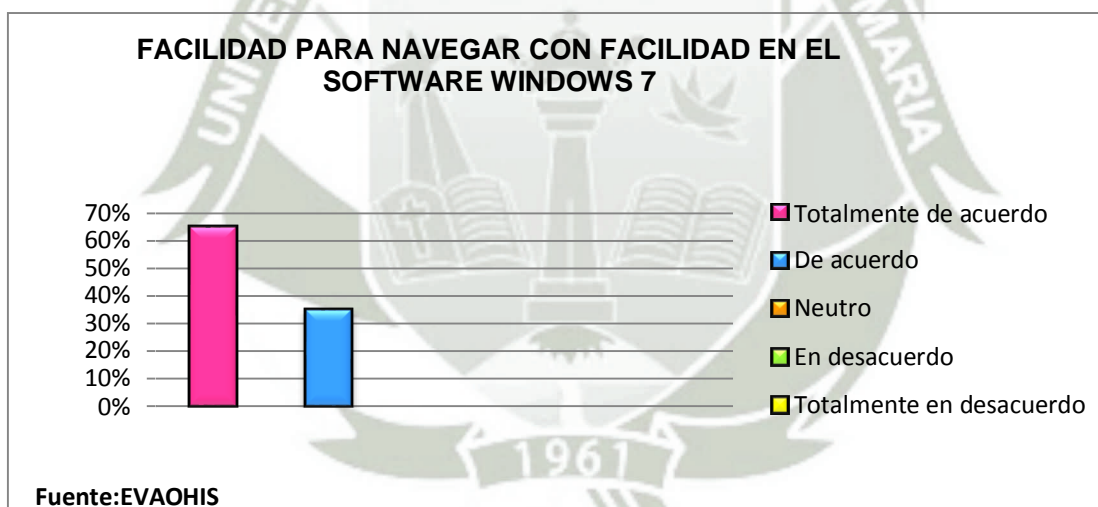
TABLA 74

FACILIDAD PARA NAVEGAR EN EL SOFTWARE WINDOWS 7

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	13	65
De acuerdo	7	35
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100

Fuente: EVAOHIS

GRÁFICO 74



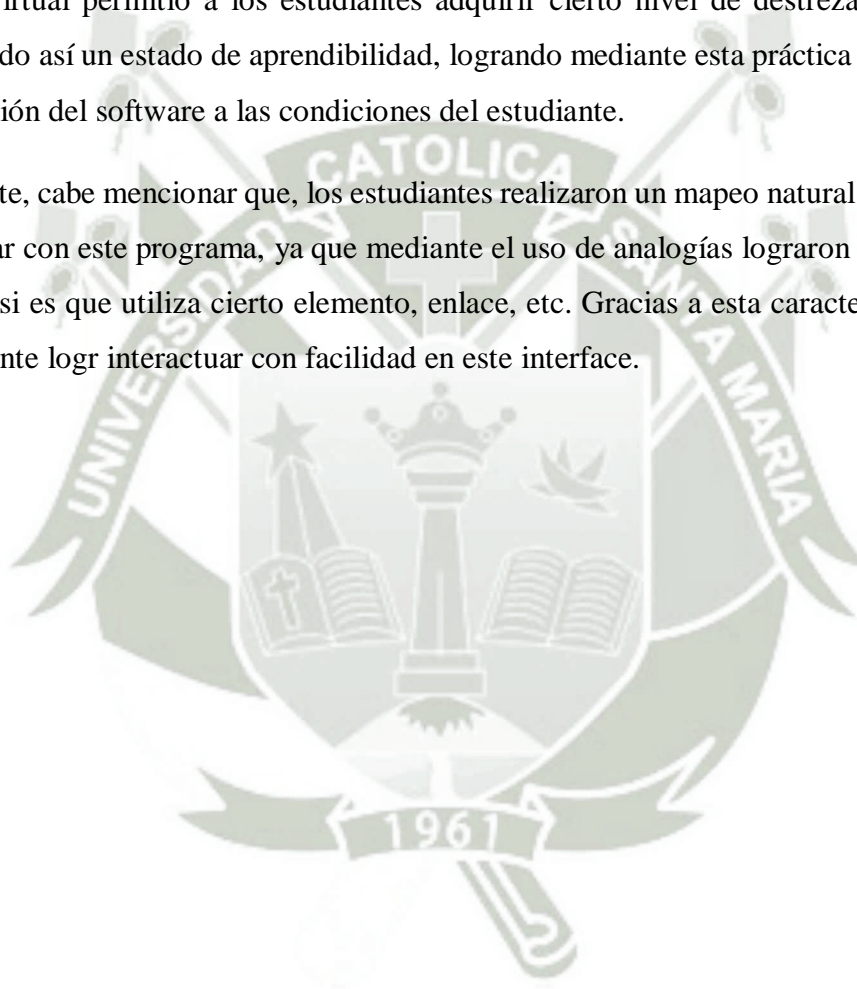
Como se observa en la tabla y gráfico, el 65 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 35 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0 % está en desacuerdo y el 0 % está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender qué la mayoría de los estudiantes pudo navegar con facilidad en el Software Windows 7 ya que este presentó un interface amigable, intuitivo y comprensible, que permitió al usuario utilizar las herramientas que le brindaba este programa

encontrando lo que necesitaba sin sentirse confundido, preocupado o desorientado. Con referencia a lo anterior el Software Windows 7 cuenta con las herramientas que facilitan la navegación por la web de forma autónoma. Cabe agregar que los estudiantes lograron buscar y localizar lo que requerían dentro de la interface gráfica del Software Windows 7 realizando un correcto desplazamiento. En conclusión el sistema aseguró que el usuario logre realizar las acciones que requería y a su vez encontrar lo que necesita con facilidad.

Tienen relevancia práctica, el hecho de que este programa fue entendible para los estudiantes ya que lograron reconocer contenidos y aplicarlos, además el constante manejo de este espacio virtual permitió a los estudiantes adquirir cierto nivel de destreza en su manejo propiciando así un estado de aprendibilidad, logrando mediante esta práctica la operatividad y adaptación del software a las condiciones del estudiante.

Finalmente, cabe mencionar que, los estudiantes realizaron un mapeo natural al momento de interactuar con este programa, ya que mediante el uso de analogías lograron predecir lo que sucederá si es que utiliza cierto elemento, enlace, etc. Gracias a esta característica humana el estudiante logr interactuar con facilidad en este interface.



C.-SUBINDICADOR: INTERACTIVIDAD

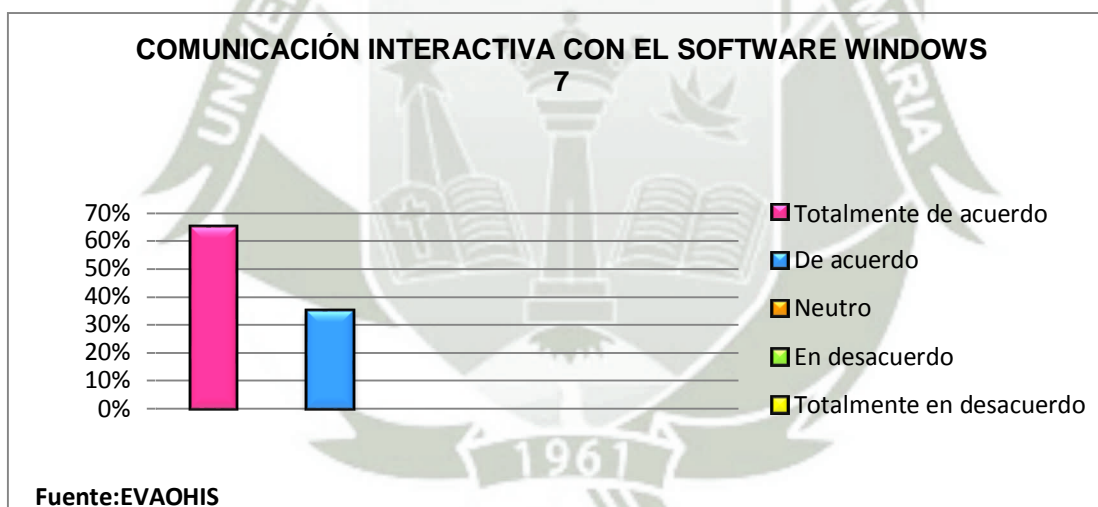
TABLA 75

COMUNICACIÓN INTERACTIVA CON EL SOFTWARE WINDOWS 7

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	13	65
De acuerdo	7	35
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100

Fuente: EVAOHIS

GRÁFICO 75



Como se observa en la tabla y gráfico, el 65 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 35 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0 % está en desacuerdo y el 0 % está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender que la mayoría de los estudiantes se comunicó de manera interactiva con el Software Windows 7 logrando relacionarse con este sistema informático manteniendo un flujo de comunicación constante de mensajes y respuestas,

manteniendo la selección, construcción y transformación de la información. Este programa permitió al estudiante transmitir datos que luego pudieron ser visualizados en la pantalla de la computadora manteniendo así una comunicación directa e instantánea.

El 65% de estudiantes que equivalen a 13 estudiantes según la tabla lograron mantener una comunicación interactiva con el Software Windows 7, este programa les brindo la posibilidad de acceder al panel de control donde pudieron modificar e informarse sobre algunos aspectos del sistema como el sonido, hardware, accesibilidad, reloj, idioma, región, redes e internet, programas, apariencia y personalización, seguridad, sistema de mantenimiento entre otros aspectos que permitieron la interacción interactiva en lo relacionado con el funcionamiento del Software Windows 7.



D.-SUBINDICADOR: USABILIDAD

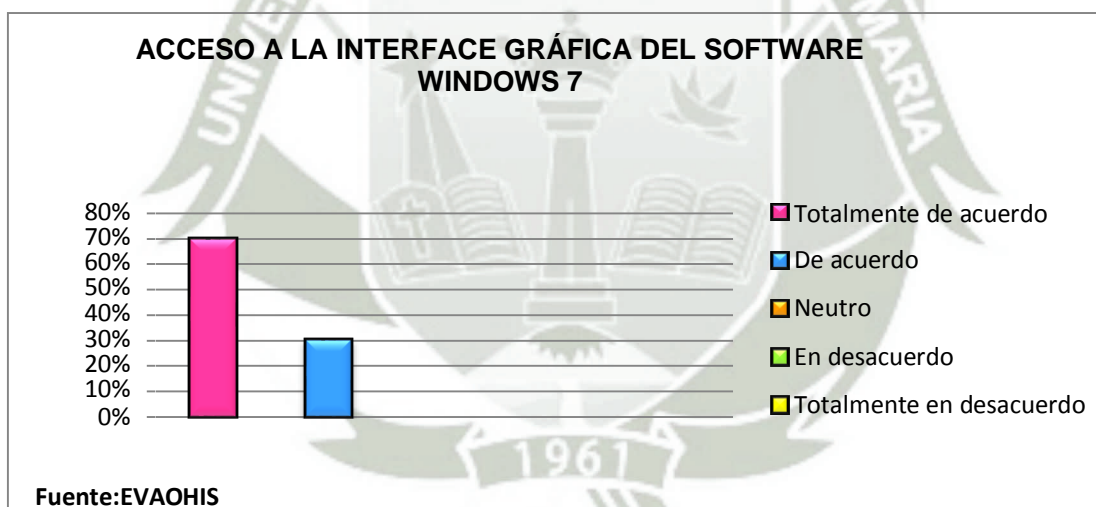
TABLA 76

ACCESO A LA INTERFACE GRÁFICA DEL SOFTWARE WINDOWS 7

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	14	70
De acuerdo	6	30
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100

Fuente: EVAOHIS

GRÁFICO 76



Como se observa en la tabla y gráfico, el 70 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 30 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0 % está en desacuerdo y el 0 % está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender que la mayoría de los estudiantes pudo acceder al interface del Software Windows 7 sin presentar inconvenientes ya que el modelo de diseño en cuanto a su apariencia mostraba los iconos de acceso directo a los programas más

utilizados y permitía ubicar en las ventanas los archivos abiertos o que estaban en ejecución, además contaba con la barra de tareas en el botón de inicio de Windows.

Dentro de los aspectos decorativos y de personalización del interface, este contaba con un tema, fondo y tenía la presencia de gadgets en el escritorio.

Cabe mencionar que la interface de este programa, permitió una comunicación continua entre el usuario y el sistema, en base a una manipulación directa de los elementos, iconos que lo comprenden, las líneas de los comandos se presentaron de forma sencilla y fueron fáciles de utilizar, en relación a esto podemos decir que el interface de la plataforma fue *affordance*, esto nos indica que los estudiantes no requirieron una explicación sobre cómo usar este interface más bien este espacio se auto explicaba solo, ya que todo estaba implícito, dando así un sentido obvio a la navegación, exploración y utilización de sus elementos.



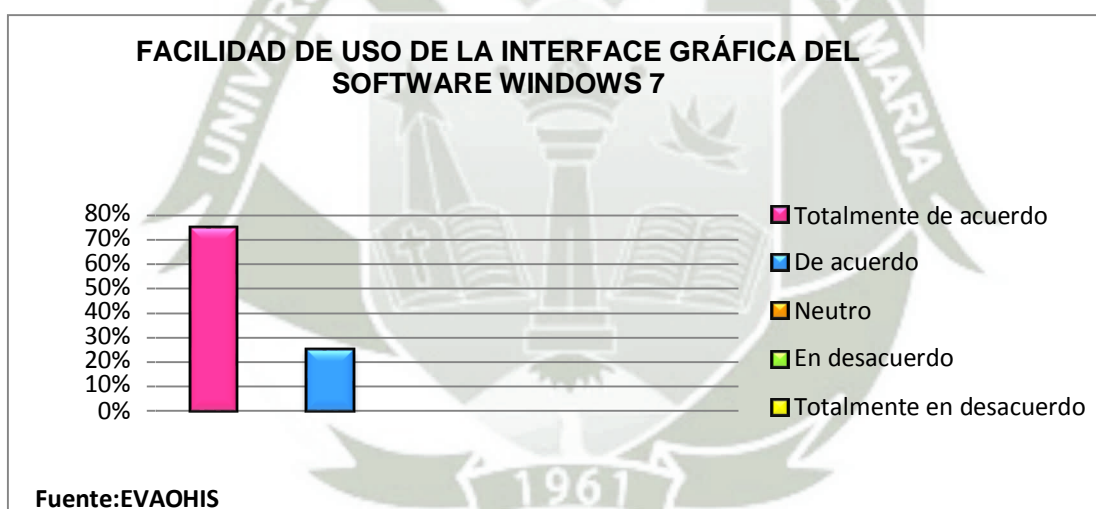
TABLA 77

FACILIDAD DE USO DE LA INTERFACE GRÁFICA DEL SOFTWARE
WINDOWS 7

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	15	75
De acuerdo	5	25
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100

Fuente: EVAOHIS

GRÁFICO 77



Como se observa en la tabla y gráfico, el 75 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 25 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0 % está en desacuerdo y el 0 % está totalmente en desacuerdo.

Según las evidencias, podemos entender qué la mayoría de los estudiantes pudieron usar con facilidad el interface del Software Windows 7 ya que no presentaron inconvenientes en su reconocimiento, permitiéndoles realizar varias operaciones en un tiempo reducido, además

permitió a los estudiantes encontrar lo que requerían para efectuar sus actividades y navegación por que el lenguaje era claro, perceptible, la terminología grafica e icónica era comprensible, mantenía una lógica estructural adecuada, la agrupación de información y datos estaban expuestos con claridad y estaban correctamente ubicados.

Según los resultados, el 75% de estudiantes, pudieron navegar con facilidad por la interface gráfica del Software Windows 7, ya que la presentación del escritorio en la barra de tareas permitió ver los programas que se estaban ejecutando, en el botón de inicio se pueden observar la lista de programas instalados que se encuentran iconizados en el escritorio, asimismo también se encuentran los iconos de acceso directo y la papelera de reciclaje.



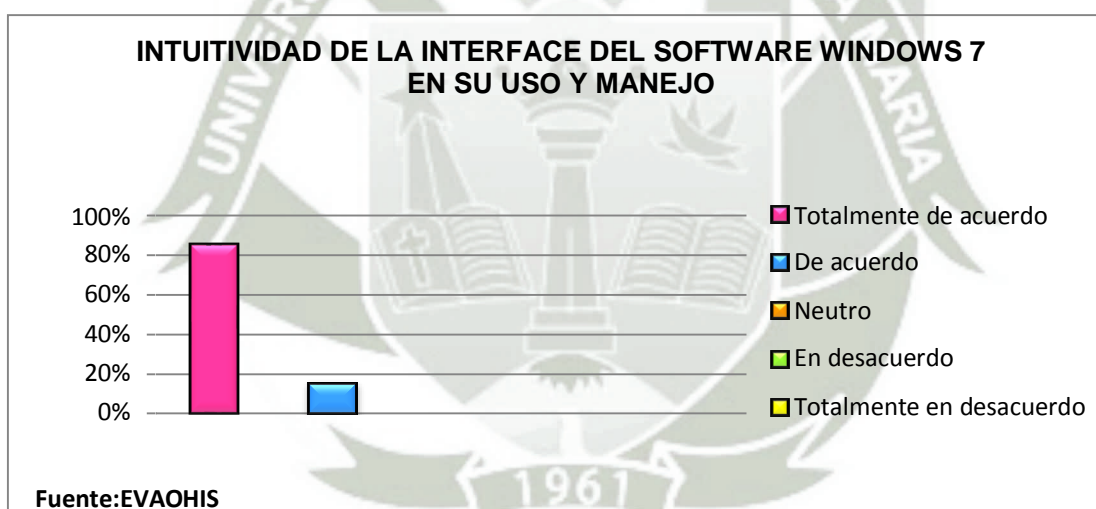
TABLA 78

INTUITIVIDAD DE LA INTERFACE DEL SOFTWARE WINDOWS 7 EN SU USO Y MANEJO

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	17	85
De acuerdo	3	15
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100

Fuente: EVAOHIS

GRÁFICO 78



Como se observa en la tabla y gráfico, el 85 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 15 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0 % está en desacuerdo y el 0 % está totalmente en desacuerdo.

Según los resultados, podemos entender que todos los estudiantes pudieron usar con facilidad la interface del Software Windows 7, teniendo en consideración esto se puede observar que los estudiantes manejaron y utilizaron el Software Windows 7 de forma

intuitiva porque comprendieron su manejo debido a que su sistema operativo se mostraba sencillo, el entorno presentado en este programa no presentó muchas variaciones en relación a versiones anteriores del programa por ello no resultó desconocido para los estudiantes, esto logró una exploración y navegación racional de forma amistosa e inteligente permitiendo el aprovechamiento de las herramientas y recursos que este ofrece, además la presentación de este programa es estética y muestra una organización entendible.



3.-VARIABLE: HISTORIETA

3.1.-INDICADOR: ELEMENTOS DE LA HISTORIETA

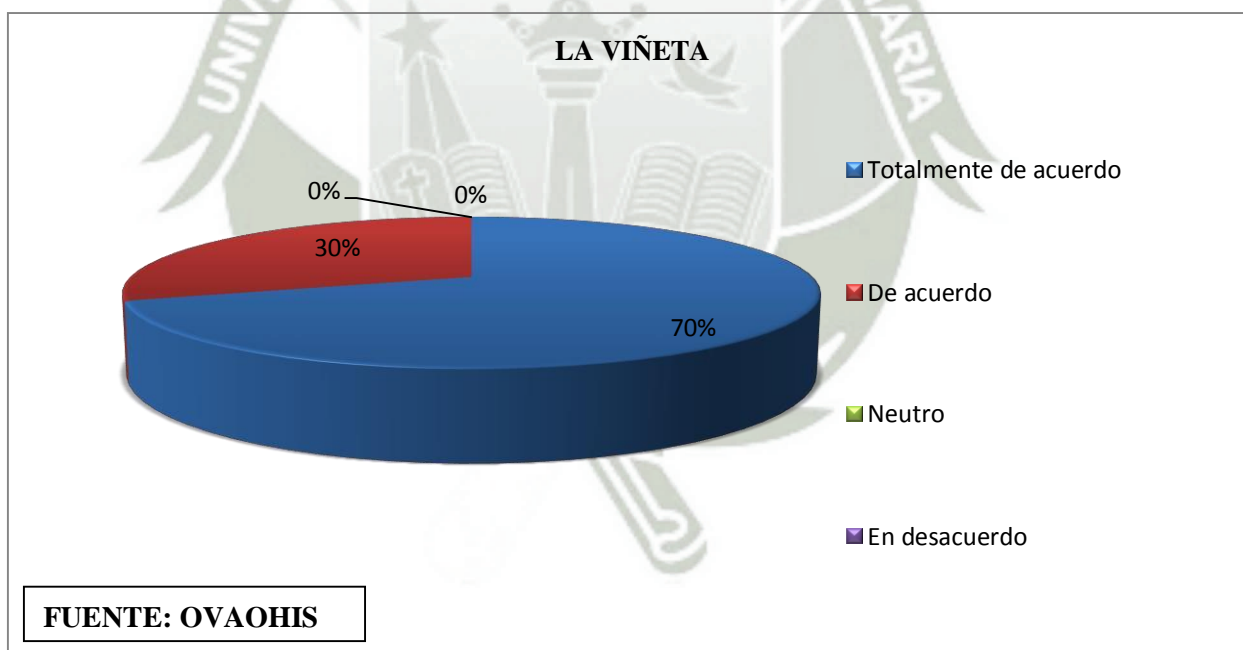
A.-SUBINDICADOR: VIÑETA

TABLA 79

DISTRIBUCIÓN DE VIÑETAS EN LA HISTORIETA

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	14	70
De acuerdo	6	30
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 79



Como se observa en la tabla y gráfico, el 70 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 30 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0 % está en desacuerdo y el 0 % está totalmente en desacuerdo. Con estos resultados, queda clara la respuesta positiva de la mayoría de los estudiantes en relación a la utilización coherente de viñetas en el

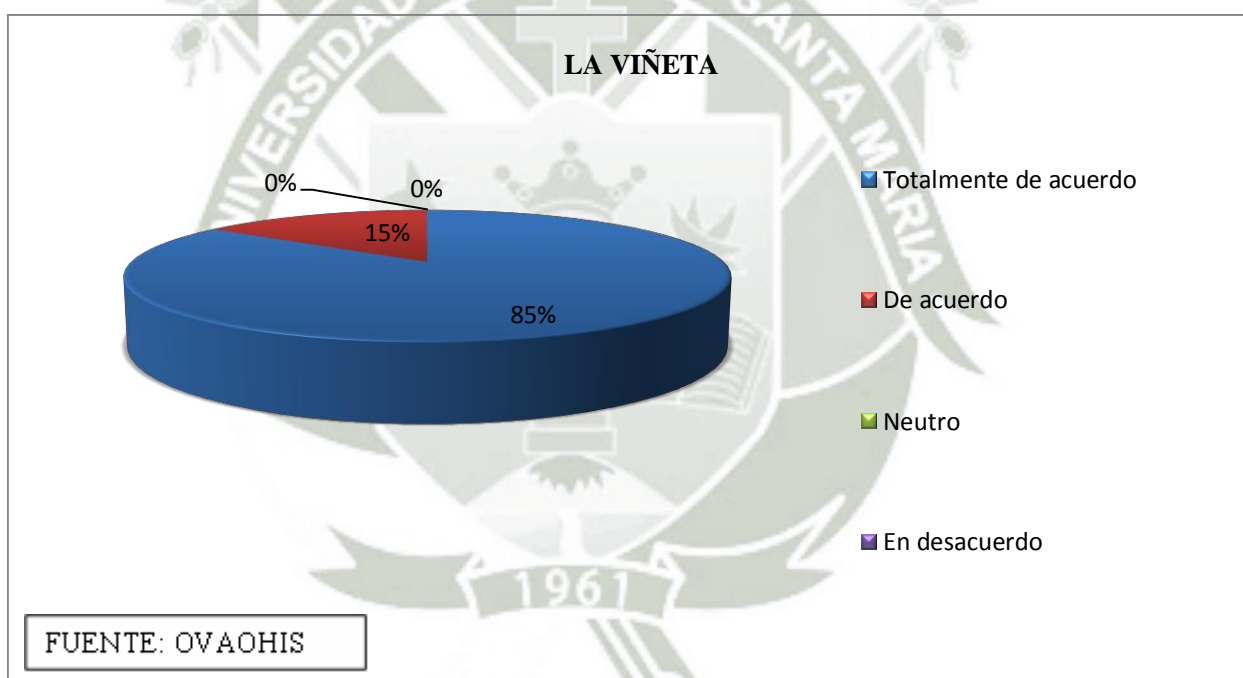
desarrollo de su historieta. Esto se debe a que los estudiantes contaban con la facilidad de insertar distintos tipos, tamaños de viñetas y formas de viñetas en sus historietas de forma rápida, además tenían la posibilidad de modificarlas, borrarlas con rapidez o integrarlas. Es importante recalcar que el orden de las viñetas brinda una visión de lectura en relación a la secuencia de la historia, de acuerdo al tamaño o posición de la viñeta la lectura se puede realizar de forma más rápida o lenta, y mientras esta sea más cargada y cuente con bastante información verbal, gráfica e icónica más tiempo tardará el lector en pasar de una viñeta a otra. A este respecto los estudiantes lograron incluir más elementos visuales, gráficos y textuales en sus viñetas logrando un encuadre lógico y pertinente.



TABLA 80
GENERACIÓN DE DISTINTOS TIPOS DE VIÑETAS

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	17	85
De acuerdo	3	15
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 80



Como se observa en la tabla y gráfico, el 85 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 15 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0 % está en desacuerdo y el 0 % está totalmente en desacuerdo. Con estos resultados, queda clara la respuesta positiva de la mayoría de los estudiantes en relación a la generación de viñetas dentro de los escenarios de su historietta A raíz de los resultados se puede notar que los estudiantes utilizaron diseños de viñetas variados como viñetas abiertas, cerradas, ortogonales, diagonales, decorativas, internas, externas, rotas, psicológicas, entre otras, que

permitieron al estudiante desarrollar su creatividad al momento de plantear la estructura y diseño de la historia.

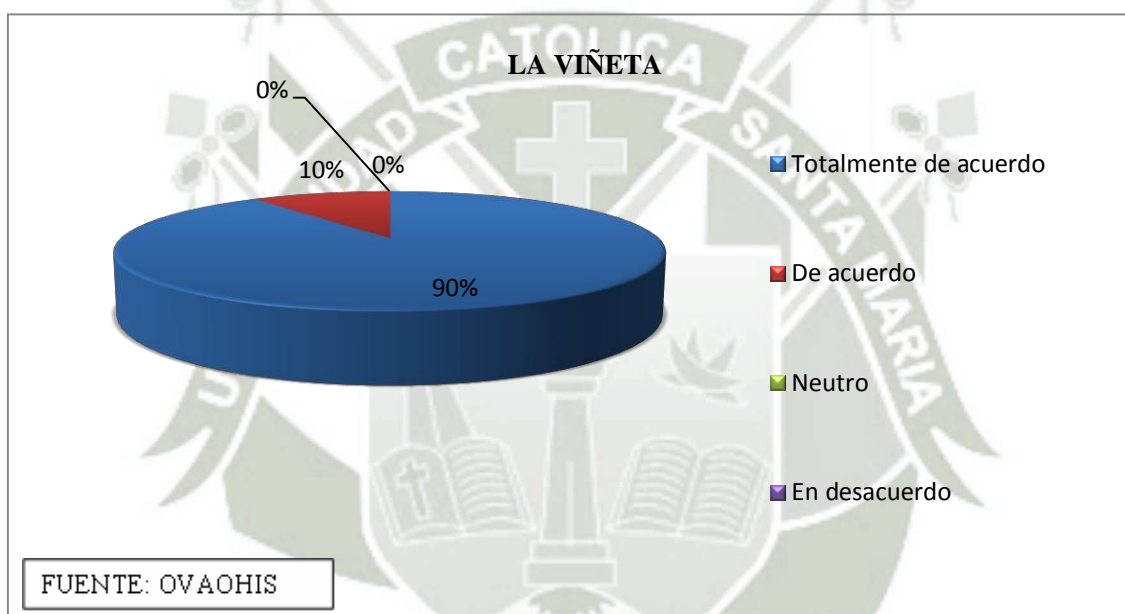


TABLA 81

PLANTEAMIENTO DE SITUACIONES EN LA VIÑETA

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	18	90
De acuerdo	2	10
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 81



Como se observa en la tabla y gráfico, el 90 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 10 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0 % está en desacuerdo y el 0 % está totalmente en desacuerdo. Con estos resultados, queda clara la respuesta positiva de la mayoría de los estudiantes en relación al planteamiento de situaciones o hechos dentro de su historieta ya que la mayoría planteó 6 o más de 6 situaciones, en relaciona esto se puede observar que los estudiantes lograron agrupar y recolectar datos para cada una de las escenas planteadas en la historieta con mayor facilidad ya que el montaje de los personajes, texto y globos que se utilizaron dentro de esta se pudieron modificar y agregar con facilidad, brindando así un tiempo oportuno al estudiante para efectuar la narración textual de lo que sucedía y también poder plantear el dialogo de los personajes.

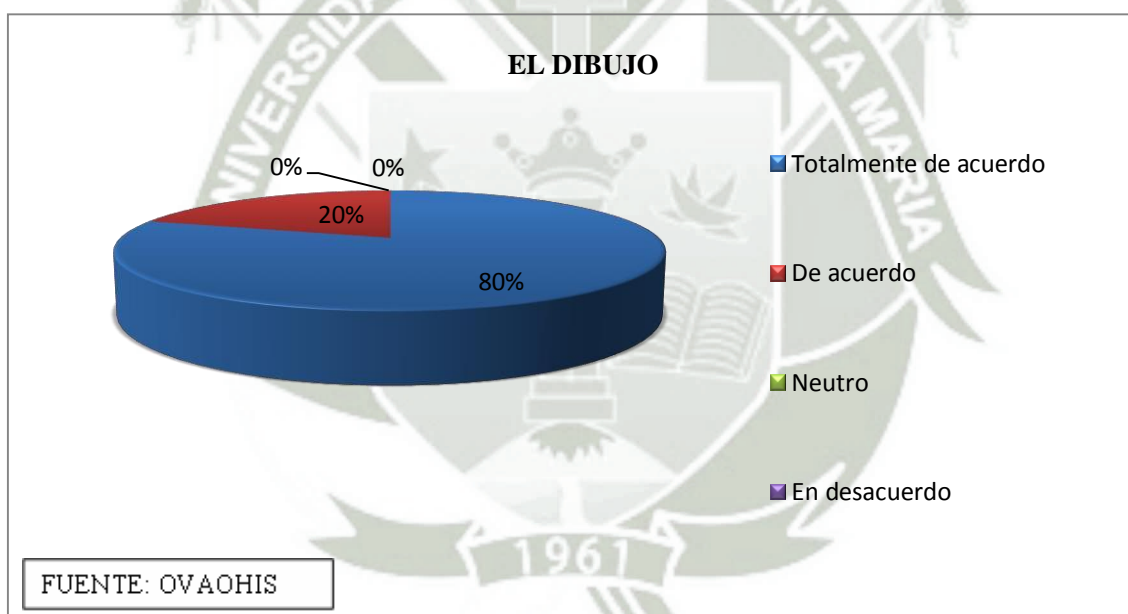
B.-SUBINDICADOR: DIBUJO

TABLA 82

EL DIBUJO Y LA CARACTERIZACIÓN DE PERSONAJES DENTRO DE LA COMPOSICIÓN

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	16	80
De acuerdo	4	20
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 82



Como se observa en la tabla y gráfico, el 80 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 20 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0 % está en desacuerdo y el 0 % está totalmente en desacuerdo. Con estos resultados, queda clara la respuesta positiva de la mayoría de los estudiantes en relación a la selección, incorporación y caracterización de los personajes manteniendo la unidad compositiva de la historieta mostrando creatividad, esto resultó fácil para los estudiantes debido a que el programa utilizado para

elaborar las historietas contaba con la posibilidad de seleccionar personajes o cargar imágenes, esto permitió al estudiante ahorrar tiempo y le permitió seleccionar los personajes adecuados para que su historieta pueda ser interpretada con mayor facilidad, para lograr esto el estudiante selecciono personajes principales, secundarios y en algunos casos un antagonista .

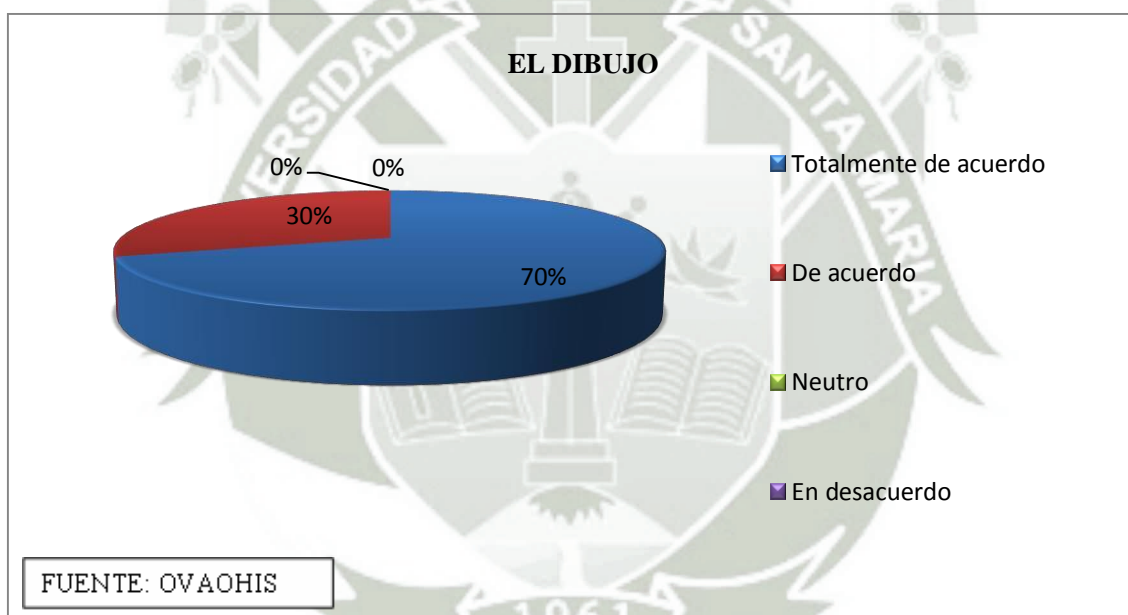


TABLA 83

GRADO DE CREATIVIDAD DE LOS DIBUJOS DENTRO DE LA HISTORIETA

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	14	70
De acuerdo	6	30
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 83



Como se observa en la tabla y gráfico, el 70 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 30 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0 % está en desacuerdo y el 0 % está totalmente en desacuerdo. Cabe resaltar que los estudiantes realizaron una exposición gráfica y mostraron un alto grado de creatividad al momento de incorporar dibujos y diseños dentro de su historieta, los estudiantes tuvieron la facilidad para seleccionar creativamente su personaje considerando las características graficas que él requería para plantear su historia.

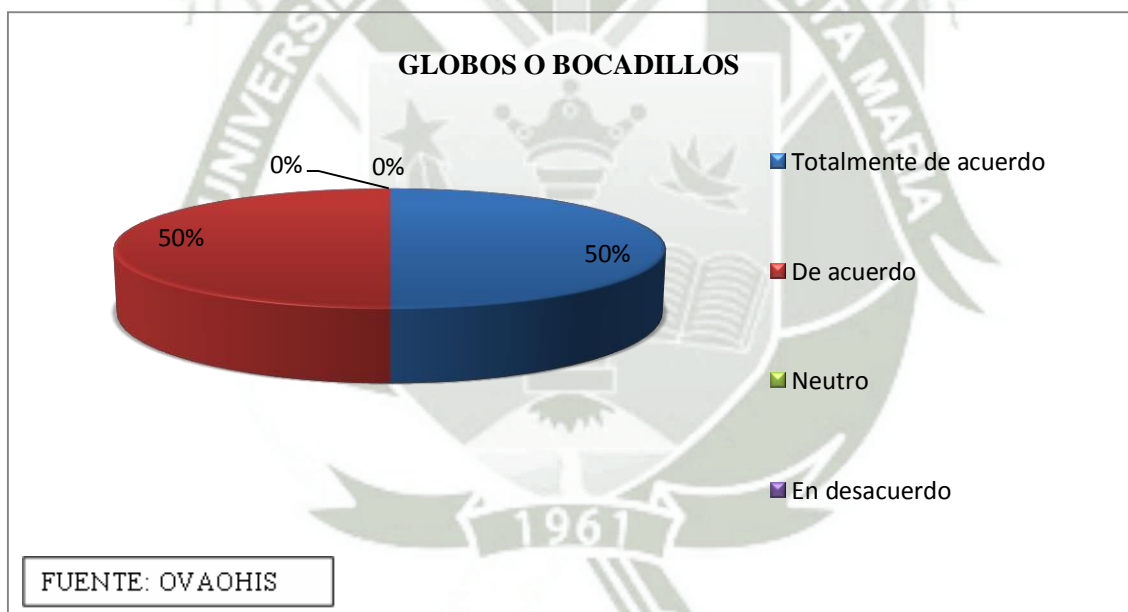
C.-SUBINDICADOR: GLOBOS O BOCADILLOS

TABLA 84

COHERENCIA ICÓNICA Y LINGÜÍSTICA DENTRO DE LOS BOCADILLOS

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	10	50
De acuerdo	10	50
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 84



Ante el ítem globos y bocadillos, se observa en la tabla y gráfico, el 50 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 50 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0 % está en desacuerdo y el 0 % está totalmente en desacuerdo. Con estos resultados, podemos deducir claramente que existe una coherencia icónica y lingüística las historietas de los estudiantes, las herramientas que utilizaron los estudiantes les permitió corregir algunos errores, o añadir elementos gráficos, icónicos dentro de la viñeta para que estos

den más significado a lo que se estaba expresando de forma textual, esta acción la realizaron con rapidez y creatividad.

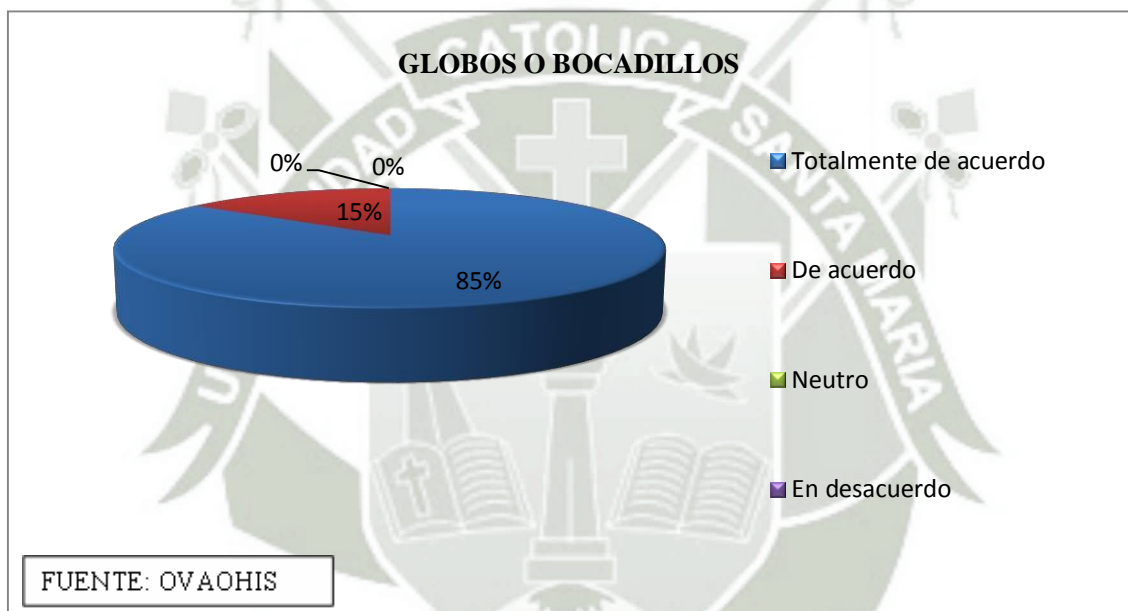


TABLA 85

ADECUADA EXTENSIÓN DEL BOCADILLO PARA EL TEXTO

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	17	85
De acuerdo	3	15
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 85



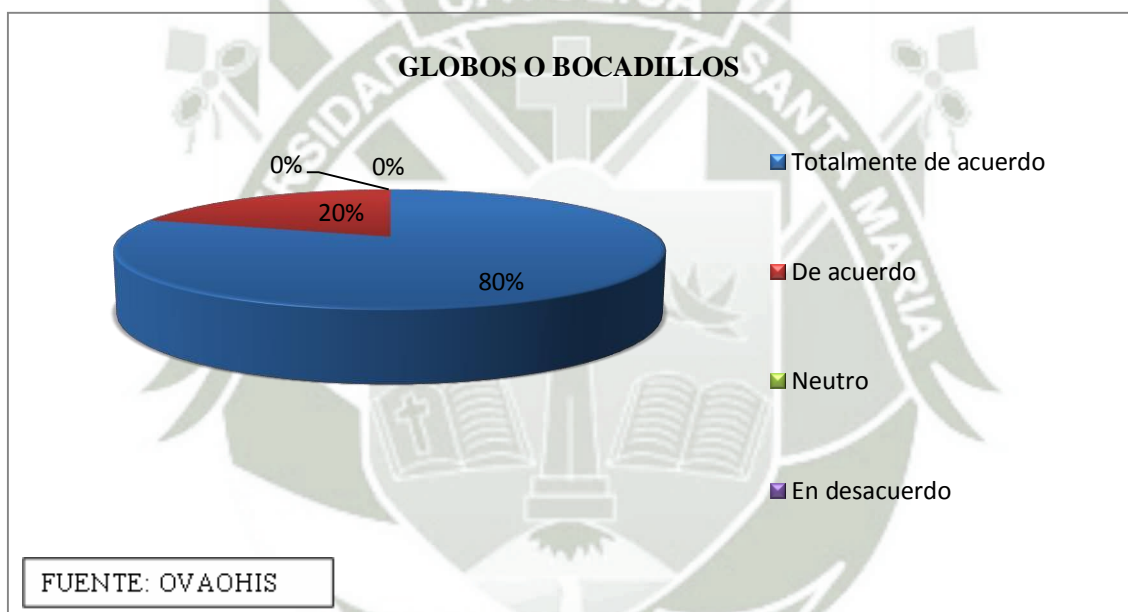
Ante el ítem globos y bocadillos, se observa en la tabla y gráfico, el 85 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 15 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0 % está en desacuerdo y el 0 % está totalmente en desacuerdo. Dichos resultados nos muestran, una respuesta positiva por parte de los estudiantes, ya que los globos y bocadillos se adecuaron con facilidad a la extensión del texto. Los estudiantes contaron con la facilidad de poder reducir o ampliar el globo o bocadillo así como el texto que se encontraba incluido ya que el programa le facilitó realizar estas acciones.

TABLA 86

UBICACIÓN CORRECTA DE LOS GLOBOS O BOCADILLOS

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	16	80
De acuerdo	4	20
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 86



Ante el ítem globos y bocadillos, se observa en la tabla y gráfico, el 80 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 20 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0 % está en desacuerdo y el 0 % está totalmente en desacuerdo. En este caso, se evidencia la mayoría de estudiantes ubicó los globos o bocadillos en el lugar apropiado. Cabe mencionar que los estudiantes contaron con la posibilidad de poder mover, eliminar o reeditar la posición de los globos o bocadillos.

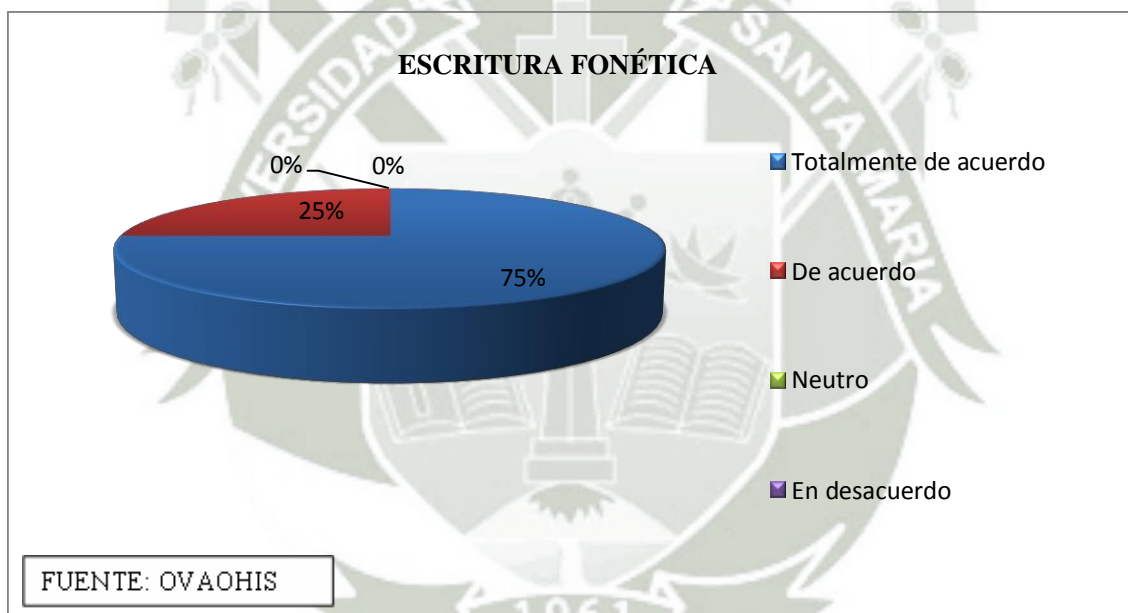
D.-SUBINDICADOR: ONOMATOPEYA

TABLA 87

COHERENCIA DE LA ESCRITURA FONÉTICA PARA SUGERIR SONIDOS Y RUIDOS DENTRO DE LA HISTORIETA

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	15	75
De acuerdo	5	25
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 87



Ante el ítem onomatopeya, se observa en la tabla y gráfico, el 75 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 25 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0 % está en desacuerdo y el 0 % está totalmente en desacuerdo. Aquí notamos, una tendencia positiva en cuanto al uso de la escritura fonética por parte de los estudiantes, pero se rescata que fue más fácil incluir los sonidos onomatopéyicos por parte de los estudiantes ya que ellos podían buscar, seleccionar, escuchar y solo añadir estos sonidos de forma gráfica y auditiva.

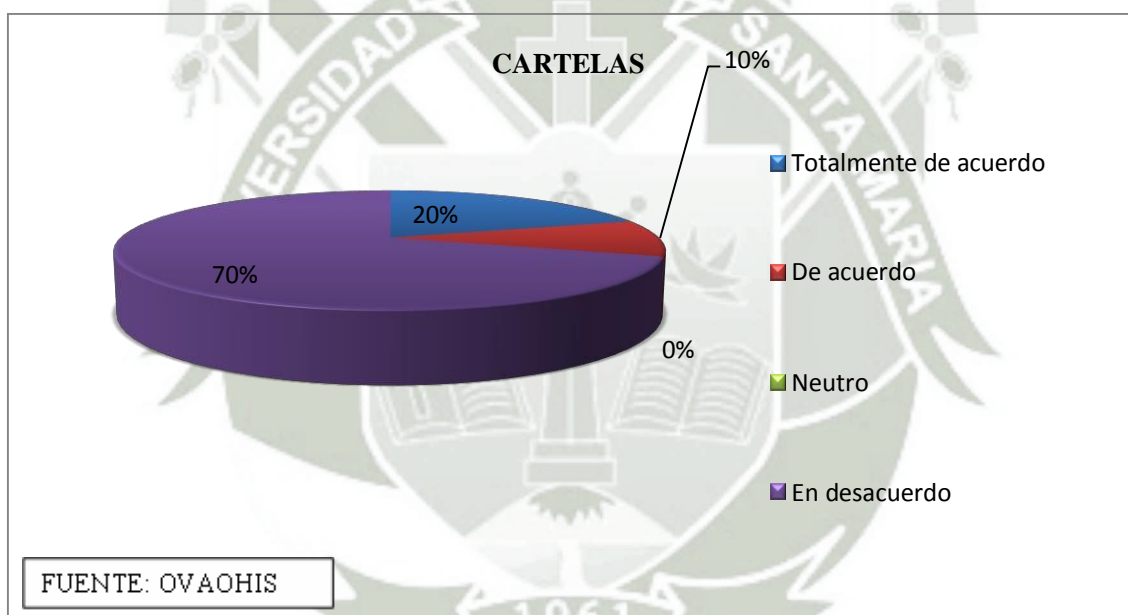
E.-SUBINDICADOR: CARTELAS

TABLA 88

INCORPORACIÓN DE CARTELAS O VOZ DEL NARRADOR DENTRO DE LA HISTORIETA

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	4	20
De acuerdo	2	10
Neutro	0	0
En desacuerdo	14	70
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 88



Ante el ítem cartelas, se observa en la tabla y gráfico, el 20 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 10 % está de acuerdo, el 0% dio una respuesta neutra, el 0 % está en desacuerdo y el 70 % está totalmente en desacuerdo. Por lo tanto, se evidencia que los estudiantes mostraron dificultad para incluir las cartelas dentro de su historieta ya que se centraron en la elaboración del dialogo de los personajes y no requirieron aclarar alguna parte de la historia o incorporar a un narrador.

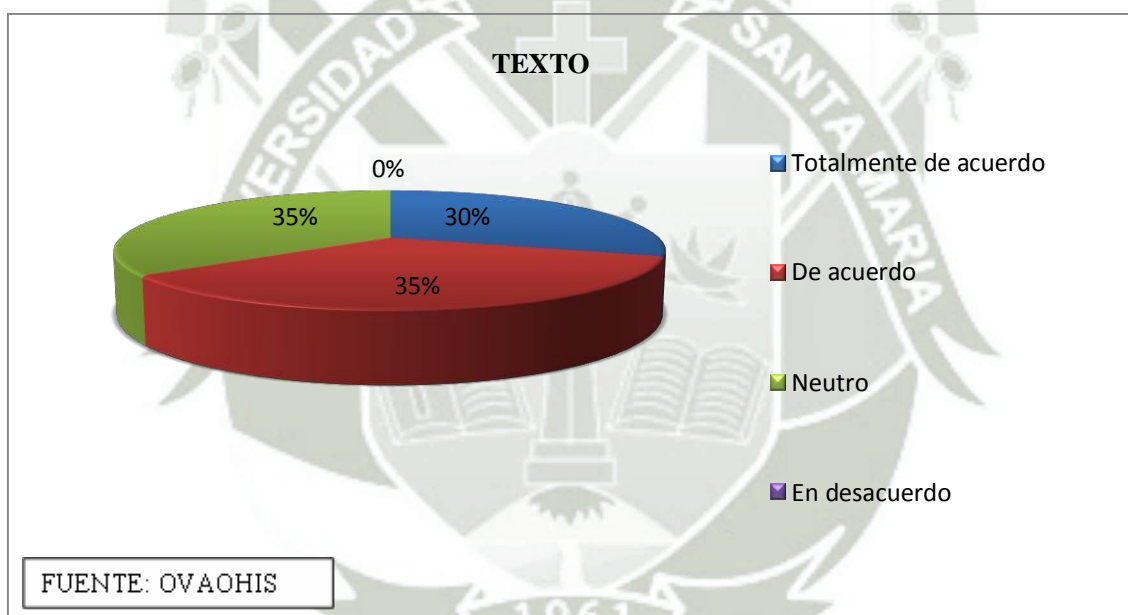
F.-SUBINDICADOR: TEXTO

TABLA 89

TEXTOS RELACIONADOS CON LA UNIDAD TEMÁTICA DE LA HISTORIETA

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	6	30
De acuerdo	7	35
Neutro	7	35
En desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 89



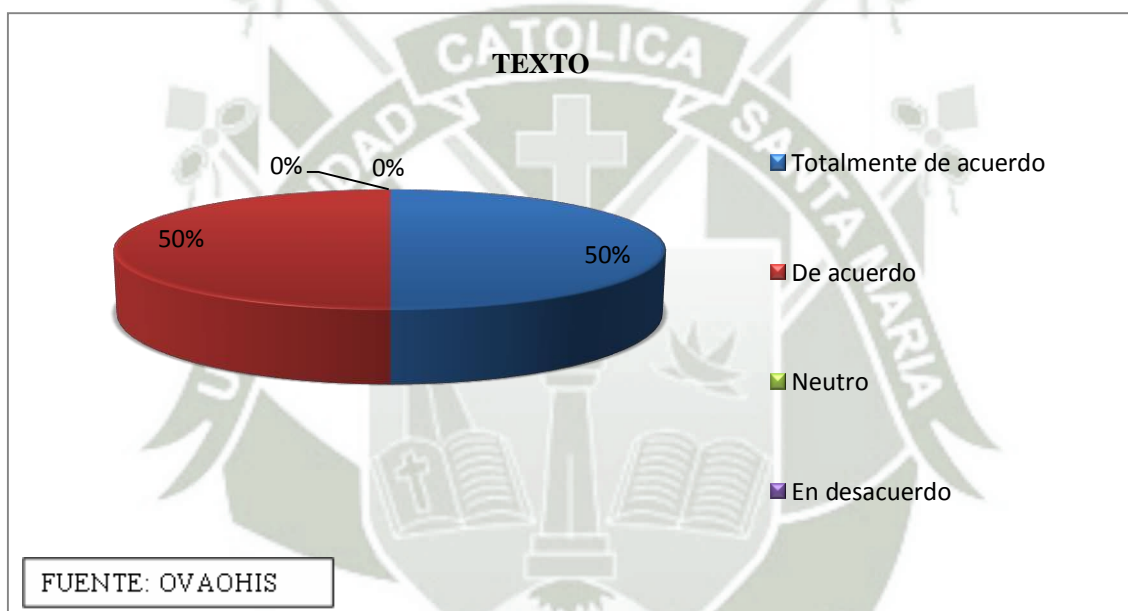
Ante el ítem texto, se observa en la tabla y gráfico, el 30 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 35 % está de acuerdo, el 35 % dio una respuesta neutra, el 0 % está en desacuerdo y el 0 % está totalmente en desacuerdo. De esta manera, queda demostrado que las historietas elaboradas por los estudiantes guardaron relación entre el tema y el dialogo que presentaron, esto demuestra que los estudiantes lograron englobar el tema con todo el desarrollo de la historia, no mostrándose incoherencias o pérdida del sentido lógico, más bien mantuvieron la correspondencia entre los sucesos, textos y personajes manteniendo un sentido universal de los hechos y acontecimientos planteados dentro de las viñetas.

TABLA 90

UTILIZACIÓN DE CONECTORES GRAMATICALES DENTRO DEL TEXTO

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	10	50
De acuerdo	10	50
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 90



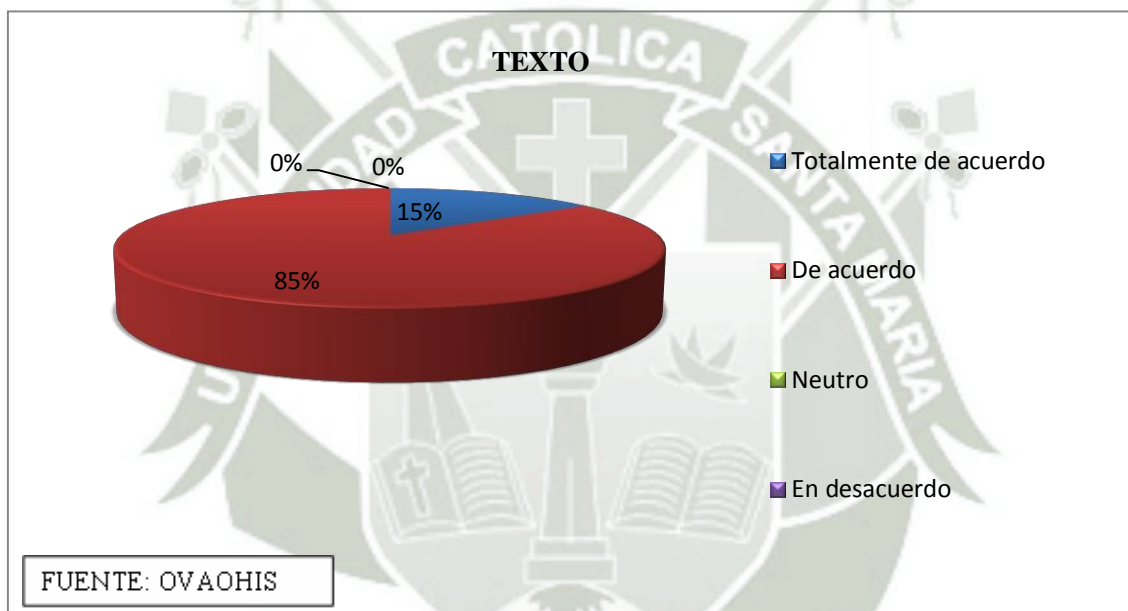
Ante el ítem texto, se observa en la tabla y gráfico, el 50 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 50 % está de acuerdo, el 0 % dio una respuesta neutra, el 0 % está en desacuerdo y el 0 % está totalmente en desacuerdo. Tras conocer estos resultados, queda claro que los estudiantes han utilizado conectores gramaticales con pertinencia y no se afectó la claridad del texto más bien, estos lograron dar sentido a las frases utilizadas en el texto, permitieron unir ideas otorgando un tipo de relación que dio sentido lógico al texto escrito. Esto permitió que las historietas de los estudiantes sean claras y entendibles para el público lector.

TABLA 91

ESTRUCTURA GRAMATICAL EN EL TEXTO DE LAS HISTORIETAS

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	3	15
De acuerdo	17	85
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 91



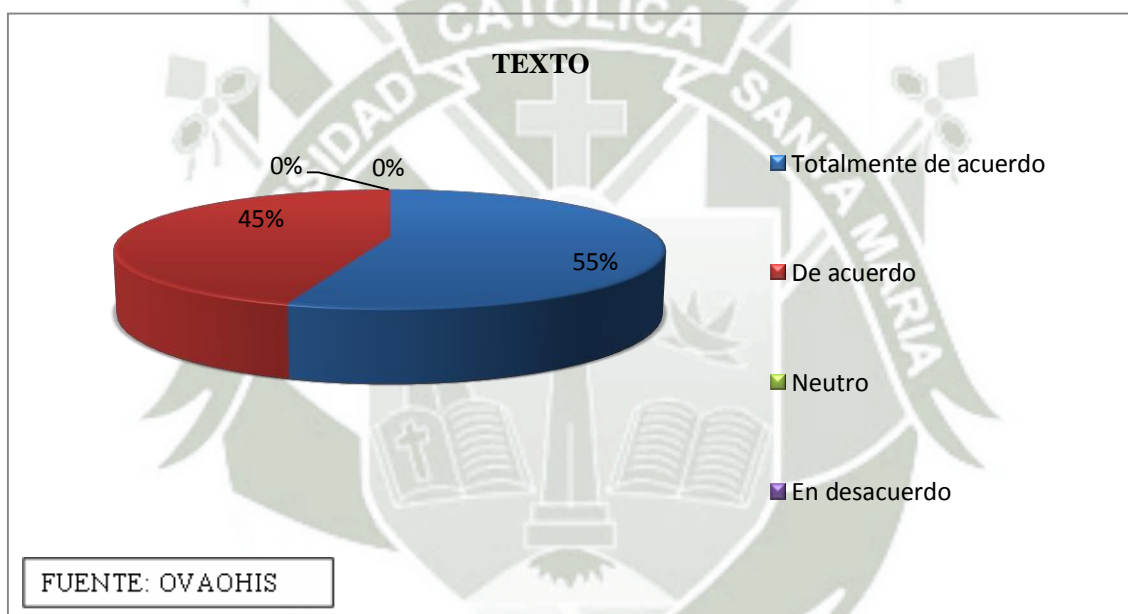
Ante el ítem texto, se observa en la tabla y gráfico, el 15 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 85 % está de acuerdo, el 0 % dio una respuesta neutra, el 0 % está en desacuerdo y el 0 % está totalmente en desacuerdo. Estos resultados, nos muestran que en la redacción de la historieta los estudiantes realizaron un buen trabajo al mantener la estructura gramatical del texto, teniendo en cuenta el sujeto y el predicado dentro de las oraciones. Según los resultados, los estudiantes plantearon el nombre o sujeto de sus personajes, utilizando correctamente el verbo que corresponde a la acción dentro de la escena desarrollada dentro de la viñeta formulando así oraciones con sentido. Gracias a esta organización interna secuencial sintagmática la oración es entendible para el lector y guarda un significado sobre la acción que realiza el sujeto dentro de un contexto.

TABLA 92

ESTRUCTURA TEXTUAL DE LA HISTORIETA EN RELACIÓN CON SUS PARTES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA (F)	PORCENTAJE (P)
Totalmente de acuerdo	11	55
De acuerdo	9	45
Neutro	0	0
En desacuerdo	0	0
TOTAL	20	100
<i>Fuente: EVAOHIS</i>		

GRÁFICO 92



Ante el ítem texto, se observa en la tabla y gráfico, el 55 % de estudiantes está totalmente de acuerdo, el 45 % está de acuerdo, el 0 % dio una respuesta neutra, el 0 % está en desacuerdo y el 0 % está totalmente en desacuerdo. A la luz de los resultados, queda claro que la estructura narrativa de las historietas de los estudiantes mostraron armonía en su redacción, ya que estos estudiantes contaron con la facilidad de redactar secuencialmente su historieta de forma interactiva, a su vez plantearon sus historias utilizando su imaginación y creatividad. Estos resultados demuestran que los estudiantes plantearon el tema y sus ideas de forma lógica y secuencial ordenando los sucesos de tal forma de que estos permitan narrar un hecho de forma organizada y a su vez puedan despertar el interés del lector.

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Los resultados hallados en relación a los objetivos planteados muestran claramente una tendencia significativa hacia el mejoramiento académico de los estudiantes en los períodos correspondientes al desarrollo de las actividades del aula virtual alojada en la plataforma Wixles y en la creación de historietas, lo que confirma el valor de estas actividades como herramienta de apoyo al proceso de aprendizaje lográndose la participación de todos los estudiantes involucrados, lo cual pone de manifiesto el compromiso de los estudiantes para con las actividades y tareas propuestas, lo que se confirma en los resultados estadísticos. Reforzando esta idea, Rosario (2017) en su artículo: “Las aulas virtuales como modelo de gestión del conocimiento” concluye que: El crecimiento de Internet, fuente de inagotables recursos, ha generado nuevos tipos de espacios de enseñanza-aprendizaje”, en asociación con esta idea, se observa como el trabajo planteado con el aula virtual alojada en la plataforma Wixles brindó un espacio propicio para el trabajo de los ejes conceptuales básicos sobre los elementos de la historieta los cuales fueron de vital importancia para apoyar no solo el proceso pedagógico sino también el proceso creativo. De esta forma se dio lugar al nacimiento de un espacio innovador en la Web haciendo un uso educativo de ésta. Permitiendo la distribución de materiales en línea y al mismo tiempo logrando que esos y otros materiales estén al alcance de los alumnos en formatos estándar para imprimir, editar o guardar. Teniendo en cuenta que los contenidos de esta aula virtual fueron especialmente seleccionados y diseñados para tal fin adecuando el contenido para un medio donde se mezclan diferentes posibilidades de interacción multimedia con sus respectivas limitantes en lo referente al contexto socioeconómico de la población objeto.

La metodología propuesta para este trabajo utilizando los entornos virtuales para el aprendizaje es un modelo mixto que propone el trabajo con los métodos sincrónico y asincrónico, que hace referencia a lo presencial y virtual, entendido como un diseño en el que el docente asume un rol de facilitador utilizando el beneficio y todas las posibilidades que le ofrece la plataforma donde se encuentra alojado el entorno virtual educativo, brindando apropiaciones concordantes con lo expuesto por García, F., Portillo, J., Romo, J., & Benito, M. (2007) estos autores plantean que los “nativos digitales crean sus propios recursos: herramientas, armas, espacios, universos, etc., apropiándose de la tecnología, además de utilizarla”.

Podemos determinar, que los entornos virtuales para el aprendizaje son efectivos para la elaboración de historietas y temas afines en el área de arte y están correctamente dirigidos al contexto educativo, los estudiantes demostraron facilidad en su utilización y maximizaron su aprendizaje. Ante este resultado, se considera importante la tabla 79 en cuanto a la utilización de viñetas el 70 % de estudiantes distribuyó las viñetas correctamente y logró plasmar la historia de forma coherente, en relación a este aspecto se puede mencionar de que los estudiantes efectivizaron la selección, adecuación e incorporación de viñetas dentro de sus historietas.

En relación al dibujo, dentro de la expresión gráfica de las historietas de los estudiantes es evidente que se maximizó su utilización, como se puede apreciar en la tabla y gráfico 82 donde el 80 % de seleccionó e incorporó la caracterización de los personajes y logró mantener la unidad compositiva de forma creativa de acuerdo al tema de la historieta.

En cuanto a la utilización de globos y bocadillos en las historietas, como se muestra en la tabla número 84 se puede observar que el 50% de estudiantes mostró coherencia entre la función icónica y lingüística. Y en relación a la utilización de recursos onomatopéyicos en la historieta de los estudiantes, según la tabla 87 se puede apreciar que el 75 % de estudiantes utilizó coherentemente la escritura fonética para sugerir al lector sonidos y ruidos de forma oportuna.

En relación a la utilización de textos en la historieta, a la luz de los resultados se puede mencionar que los estudiantes no tuvieron dificultad en la expresión escrita, evidenciándose niveles aceptables e intermedios de logro en este aspecto, sin embargo cabe resaltar que esta es una capacidad que se debe fortalecer.

Ante estos resultados palpables, se puede decir que la utilización de los entornos virtuales para el aprendizaje resultaron pertinentes para efectivizar la elaboración de historietas con facilidad y creatividad.

En conclusión todos estos resultados concuerdan con el planteamiento de Farfán, P. (2014) quien señala que “Resulta evidente que nuestros estudiantes piensan y procesan la información de modo significativamente distinto a sus predecesores. Además, no es un hábito coyuntural sino que está llamado a prolongarse en el tiempo, que no se interrumpe sino que se acrecienta, de modo que su destreza en el manejo y utilización de la tecnología es superior a la de sus profesores, educadores y padres”.

CONCLUSIONES

PRIMERA : En cuanto a la variable entornos virtuales para el aprendizaje, se demostró que su uso permitió la elaboración de historietas, brindando a los estudiantes las herramientas necesarias para crear historietas interactivas y creativas.

SEGUNDA : En cuanto al uso de los ordenadores HP L1710, según los resultados se concluye que son un medio electrónico adecuado para optimizar la elaboración de historietas ya que permitieron interactuar con los entornos virtuales para el aprendizaje.

TERCERA : La elaboración de historietas fue efectiva para elevar la calidad de los aprendizajes en el área de Arte, ya que permitió a los estudiantes poder crear una historia con imaginación y creatividad, valiéndose de los entornos virtuales para el aprendizaje como medio oportuno.

A la luz de los resultados se da por comprobados los objetivos y la hipótesis del presente estudio, ya que la intervención de los entornos virtuales para el aprendizaje en el área de arte utilizando los ordenadores HP L1710 fue efectiva en la elaboración de historietas en los estudiantes de segundo año “B” del nivel secundario la I.E. Manuel Muñoz Najar Arequipa 2017.

SUGERENCIAS

PRIMERA : En cuanto a la utilización de los entornos virtuales para el aprendizaje, se recomienda contar con una gran variedad de recursos educativos modificables para utilizarlos como material educativo dentro de estos ambientes y también se sugiere realizar un diseño de interface amigable e intuitivo.

SEGUNDA : En lo que se refiere al uso de ordenadores, siempre que se requiera realizar un trabajo en un entorno virtual, se debe ver la posibilidad de que este entorno sea compatible con otros medios electrónicos como Tablet y smartphone ya que así potencia la accesibilidad facilidad y comodidad en la realización de un trabajo.

TERCERA : En lo que respecta, a la temática curricular elaboración de historietas, se debe siempre buscar que el estudiante aprenda haciendo de forma práctica ya que así tendrá un aprendizaje más significativo, basado en el logro de competencias; por tal motivo se recomienda que al momento de desarrollar una temática artística, se debe utilizar un programa o plataforma que permita y cuente con recursos y herramientas que favorezcan el desarrollo de la creatividad, imaginación, producción, apreciación y expresión artística.

BIBLIOGRAFÍA

Area, M. y Adell, J. (2010 y 2009). E-learning: enseñar y aprender en espacios virtuales, en De Pablos, J. (coord): Tecnología Educativa, Granada: Aljibe.

Bartolome, (2004). Blended Learning. Conceptos básicos. Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación, Nro 23.

Beltre, Hayser. (2008) .Aplicación de la Usabilidad al Proceso de Desarrollo de Páginas Web. Universidad Politécnica de Madrid, Madrid.

Berrocoso, V. (2002). Herramientas para la comunicación sincrónica y asincrónica. Educar en red. Málaga Aljibe.

Boneu, (2007). Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. RUSC. Universities and Knowledge Society Journal).

Marqués, P. (1996). El software educativo. J. Ferrés y P. Marqués, Comunicación educativa y Nuevas Tecnologías.

García, F., Portillo, J., Romo, J., & Benito, M. (2007). Nativos digitales y modelos de aprendizaje. In SPDECE.

Farfán, P. (2014). Los nativos digitales, los migrantes digitales y el futuro

Núñez, J. L. (2014). Alternativas para la escalabilidad de aplicaciones en plataformas web de alta concurrencia. Interfaces.

Sánchez, W. O. (2015). La usabilidad en Ingeniería de Software definición y características.

Rosario, J. (2007). Las aulas virtuales como modelo de gestión del conocimiento.

WEBGRAFÍA

Adell, J. y Castañeda, L. (2010). Los Entornos Personales de Aprendizaje (PLEs). Una nueva manera de entender el aprendizaje. En Roig, R. y Fiorucci, M. (Eds.). Claves para la investigación en innovación y calidad educativas. La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y la Interculturalidad en las aulas. Alcoy, España: Marfil. Recuperado de <http://goo.gl/k9VqaK> (14-08-2017).

Clarenc, C. A.; S. M. Castro, C. López de Lenz, M. E. Moreno y N. B. Tosco. Analizamos 19 plataformas de e- Learning: Investigación colaborativa sobre LMS. Grupo GEIPITE, Congreso Virtual Mundial de e-Learning. Recuperado de: www.congresoelearning.org (28-08-2017).

Fainholc, B. (2004). La calidad en la educación a distancia continúa siendo un tema muy complejo. Recuperado de <http://www.um.es/ead/red/12/fainholc.pdf> (16-09-2017).

Herrera Cogollo, A. D., Rhenals Berrocal, J. M., & Tordecilla Páez, R. D. C. (2016). Implementación de un objeto virtual de aprendizaje (ova) para apoyar el proceso educativo en los estudiantes de grado cuarto de primaria de la institución educativa Alfonso Spath Spath. Recuperado de: <http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/947/HerreraCogolloAstridDolores.pdf?sequence=2> (14-10-2017).

Yates, R. B., & Loaiza, C. R. (2002). Ubicuidad y Usabilidad en la Web. Centro de Investigación de la Web Departamento de Ciencias de la Computación, Universidad de Chile. Recuperado de: <http://ariel-amadio.com/wp-content/uploads/2011/03/Ubicuidad-y-usabilidad-Ricardo-Baeza-Yates.pdf> (11-11-2017).

Pérez, M. y Duarte, A. (2006). La informática, presente y futuro en la sociedad. España. Universidad Rey Juan Carlos. Recuperado de: <https://www.agapea.com/libros/La-informatica-Presente-y-futuro-en-la-sociedad-9788497729666-i.htm> (11-11-2017).

Rodríguez-Martínez, R., Codina, L., & Pedraza-Jiménez, R. (2010). Cibermedios y web 2.0: modelo de análisis y resultados de aplicación. El profesional de la información.

Rupérez, M., Lorenzo, Ó., Blanco-Colio, L. M., Esteban, V., Egido, J., & Ruiz-Ortega, M. (2003). Connective tissue growth factor is a mediator of angiotensin II-induced fibrosis. *Circulation*. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/158/15820024015.pdf> (11-11-2017).

Vidal Ledo, M., Gómez Martínez, F., & Ruiz Piedra, A. M. (2010). Software educativo. *Educación Médica Superior*. Recuperado de: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412010000100012 (22-11-2017).

Mestre, U., Fonseca, J., & Valdés, P. (2007). Entornos virtuales de enseñanza aprendizaje. Ciudad de Las Tunas: Editorial Universitaria. Recuperado de: <http://itcp.edu.hn/AEV/Entornos%20virtuales%20de%20aprendizajes.pdf> (22-11-2017).

Real academia española, Cantidad. Recuperado de: <http://dle.rae.es/srv/fetch/fetch?id=7CUEdL2> (25-11-2017).

Diccionario Mundial educativo virtual actualizado, Calidad. Recuperado de: http://eforma.kzgunea.eus/pluginfile.php/4782/block_html/content/Resumen%20navegadores.pdf (25-11-2017).

Plataforma Wix. Recuperado de: <http://es.wix.com/about/us> (16-04-2017).

Tapia N. ¿Tienes algo que contar? tipos de textos narrativos Diarios de vida, chistes e historieta. Recuperado de: <http://natystg.blogspot.pe/2007/05/elementos-de-la-historieta.html> (17-08-2017).

Marquez, L., El texto en los cómics. Recuperado de: <http://www.actiludis.com/wp-content/uploads/2009/02/comics.pdf> (17-08-2017).

Diccionario de informática y tecnología .Definición de importar. Recuperado de: <http://www.alegsa.com.ar/Dic/importar.php> (20-08-2017).

MINEDU - Perú. Rutas del Aprendizaje. La viñeta. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/rutasdelaprendizaje/documentos/Secundaria/Sesiones/Unidad01/Comunicacion/CuartoGrado/COM-U1-4Grado-Sesion7.pdf> (20-08-2017).

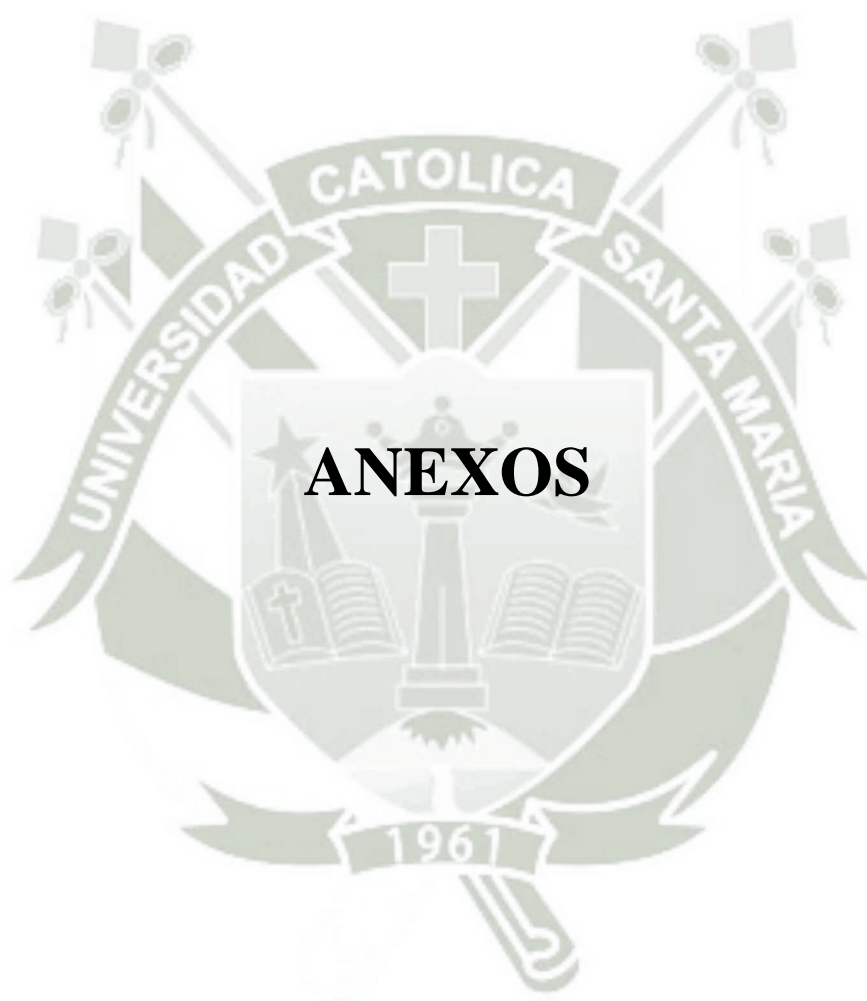
Definición y etimología de Aceptabilidad. Bogotá: E-Cultura Group. Definición corta - RAE - Wikipedia. Recuperado de: <https://definiciona.com/aceptabilidad/> (24-08-2017).

Beekman G..Computación e informática hoy .Una mirada a la tecnología del mañana. Buenos Aires (1995).Conceptos básicos de hardware. Recuperado de: <httpusers.dsic.upv.es/asignaturafadeoadedownloadhw.pdf> (28-08-2017).

Powtoon Guía de uso 3, Valijas de herramientas tic, Marzo 2016. Recuperado de: <httpvalijas.ceibal.edu.uy/storage/app/media/Guias%20de%20usoPowtoon.pdf> (29-08-2017).

Cañola, k. La historieta: medio de entretenimiento y aprendizaje. Recuperado de: <http://udep.edu.pe/hoy/2013/la-historieta-medio-de-entretenimiento-y-aprendizaje/> (29-08-2017).





Universidad Católica Santa María

Escuela de Postgrado

**Maestría en Educación con Mención en Gestión de los Entornos
Virtuales para el Aprendizaje**



**USO DE LOS ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE EN LA
ELABORACIÓN DE HISTORIETAS UTILIZANDO LOS ORDENADORES HP
L1710 EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO “B” DEL NIVEL
SECUNDARIO DE LA I.E. MANUEL MUÑOZ NAJAR, AREQUIPA 2017.**

Proyecto de Tesis presentado por la Bachiller:

Salas Valdivia, Leslie Clarisa

Para optar el Grado Académico de:

**Maestro en Educación con Mención en
Gestión de los Entornos Virtuales para el
Aprendizaje**

Asesor:

Dr. Gutiérrez Aguilar, Olger Albino,

Arequipa – Perú

2017

I. PREÁMBULO

La razón por la que se decidió realizar la presente investigación sobre el uso de los entornos virtuales para el aprendizaje, plataforma Wixles y el software online Powtoon utilizando las PCs HP L1710, resulta pertinente ya que es una propuesta innovadora única para la elaboración de historietas utilizando un entorno virtual en el ámbito educativo.

La conexión de estos ámbitos responde a la necesidad de buscar respuestas para mejorar la calidad de la enseñanza en el área de Arte en el nivel secundario, además teniendo presente que el DCN 2017 que tiene como planteamiento que el estudiante sea competente en el manejo de entornos virtuales, resulta motivador e innovador poder desarrollar esta investigación.

Se desea evaluar el uso de los entornos virtuales para el aprendizaje del presente estudio para lograr la elaboración de historietas en el área curricular de arte través de la interacción en un aula virtual en base al estilo b-learning.

El hecho de que en el Perú haya indicios de pocas investigaciones en relación a los entornos virtuales, resulta ser el motor determinante para reflexionar sobre la importancia de la investigación y sobre los aportes que se puede dar a la sociedad con tan solo plantear una alternativa de solución a una dificultad en este trabajo investigativo.

Dentro de las razones personales están la mejora continua y superación personal acorde al mercado educativo del siglo XXI, además, el realizar este proyecto de investigación permite incrementar conocimientos y saberes en relación a estos ambientes virtuales interactivos, como lo son los entornos virtuales para el aprendizaje, que están revolucionando la educación en varios países y ámbitos.

II. PLANTEAMIENTO TEÓRICO

1.2.1 PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN:

1.2.2 ENUNCIADO

Uso de entornos virtuales para el aprendizaje en la elaboración de historietas utilizando las PCs HP L1710 de la I.E. Manuel Muñoz Najar en los estudiantes de segundo grado “B” de nivel secundario del distrito de Arequipa 2017.

1.2.3 CAMPO, ÁREA, LÍNEA DE ACCIÓN

- a. Campo: Educación
- b. Área: Tecnología de la información y la comunicación (Tic).
- c. Línea: Entornos virtuales para el aprendizaje (EVA).

1.2.4 ANÁLISIS DE LA VARIABLE

VARIABLES	INDICADORES	SUB INDICADORES
Entorno virtual de aprendizaje (EVA)	Plataforma Wixles	<p>Interactividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicación Sincrónica • Comunicación Asincrónica • Herramientas de edición colaborativa. • Herramientas para generar contenidos. • Herramientas para compartir contenidos. <p>Flexibilidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interface • B - Learning <p>Escalabilidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Calidad • Cantidad <p>Estandarización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Integración de aplicaciones.

	<p>Software</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dispositivo de almacenamiento y memoria. • Dispositivo de salida • Entorno personal de aprendizaje (PLE). • Facilidad de uso • Interactividad • Usabilidad
<p>La historieta</p>	<p>Elementos y características de la historieta</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Carácter Narrativo • Lenguaje visual y verbal • Entretenimiento • Viñeta • Dibujo • Globos o bocadillos • Onomatopeya • Cartelas • Texto

1.2.5 INTERROGANTE GENERAL

¿Cómo usan los entornos virtuales para el aprendizaje en la elaboración de historietas los estudiantes de segundo grado “B” de nivel secundario de la I.E. Manuel Muñoz Najar Arequipa 2017?

1.2.6 INTERROGANTES ESPECÍFICAS

¿Cómo es el uso de los entornos virtuales para el aprendizaje en la elaboración de historietas en los estudiantes de segundo grado “B” de nivel secundario de la I.E. Manuel Muñoz Najar Arequipa 2017?

¿Cómo es el uso de los ordenadores HP L1710 en la elaboración de historietas en los estudiantes de segundo grado “B” de nivel secundario de la I.E. Manuel Muñoz Najar Arequipa 2017?

¿Cómo se realizó la elaboración de historietas virtuales para elevar la calidad de los aprendizajes en el área de Arte en los estudiantes de segundo grado “B” de nivel secundario de la I.E. Manuel Muñoz Najar Arequipa 2017?

1.2.7 TIPO Y NIVEL DEL PROBLEMA

El tipo de problema a investigar es de campo.

El nivel es descriptivo.

1.3 JUSTIFICACIÓN

La presente investigación denominada uso de los entornos virtuales para el aprendizaje en la elaboración de historietas utilizando las PCs HP L1710 en los estudiantes de segundo grado “B” de nivel secundario de la I.E. Manuel Muñoz Najar, Arequipa 2017.

Es pertinente ya que está acorde con el aprendizaje conectivista propuesto para estos tiempos, que tiene como principal característica el uso de los medios electrónicos (Ordenadores HP L1710) y la plataforma virtual Wixles con la que se ha creado una página Web para alojar un aula virtual para el área de Arte.

Es relevante ya que este estudio será útil tanto para la institución educativa en la que se aplica la presente investigación como para otras de ámbito local, regional, nacional y mundial.

Es factible por cuanto se cuentan con los recursos materiales y financieros.

Finalmente, el presente estudio es trascendente por motivo de que no existen informes de investigación sobre los efectos de Powtoon en la plataforma Wixles como aplicación pedagógica en el campo del arte para lograr la interpretación connotativa de los colores.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE

Un entorno virtual de aprendizaje, permite tener una interacción educativa ligada con la mediación tecnológica para lograr un aprendizaje significativo basado en el logro de competencias, gracias a la conexión con internet se puede acceder a una gran variedad de contenidos que te brindan una serie de actividades formativas sobre diversas temáticas, dentro de estos entornos virtuales podemos encontrar aplicaciones, programas informáticos, plataformas, repositorios, entre otros.

Estos entornos virtuales resultan ser los aliados en la educación y buscan contribuir básicamente en brindar conocimiento y actividades que faciliten el trabajo docente y el aprendizaje del estudiante, todo esto basado en la comunicación e interacción entre docente - estudiantes y estudiante - estudiante.

Un entorno virtual de aprendizaje es un espacio educativo y formativo alojado en la web, conformado por un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica. (Salinas, 2011).

El entorno virtual de aprendizaje es flexible a las características y contexto de los estudiantes, por tal motivo debe ser seleccionado por el docente con la finalidad de fomentar actividades de trabajo cooperativo grupal e individual basado en una comunicación sincrónica y asincrónica. Estos

espacios cuentan con recursos, herramientas y aplicaciones virtuales con los cuales se establecen ciertas actividades con fines educativos.

2.1.1 PLATAFORMA WIXLES

WIX

Wix es una avanzada plataforma de creación de páginas web en la nube, para más de 90 millones de usuarios en 190 países. Es una plataforma única que permite la creación de páginas web con tecnología HTML5, que te permite arrastrar y soltar todos los elementos de diseño. Wix fue creada por 3 fundadores: Avishai Abrahami, Nadav Abrahami y Giora Kaplan. Recuperado de <http://es.wix.com/about/us>

Wix es considerada una plataforma que te permite crear una página web en la cual se puede desarrollar un ambiente virtual en el cual se puede gestionar actividades, publicaciones, evaluaciones, contenidos, enlaces, comentarios, foros, entre otras utilidades.

En el campo educativo el docente es quien decide cómo será la estructura e interface gráfica de la página web, lo ventajoso es que wix es muy flexible y te permite generar un ambiente de aprendizaje amigable con rapidez y facilidad.

Adell y Castañeda (2011) denominan a Wix como “una herramienta de creación y edición de información”.

WIXLES:

Es una plataforma educativa creada con las herramientas de tecnología Wix y elementos multimedia, alojada en una página Web bajo un dominio.

PLATAFORMA VIRTUAL

Una plataforma virtual es un espacio que permite optimizar los aprendizajes con mayor facilidad, logrando que los estudiantes aprendan en base a la interacción ya sea de forma presencial o mediada por la tecnología y el profesor, en un mismo ambiente, y a su vez también se desarrolla un aprendizaje a distancia.

Gestionar el ambiente virtual de una plataforma en la actualidad facilita la labor docente y sobre todo la organización y evaluación ya que se pueden propiciar espacios en los cuales todo este estructurado de tal forma de que el aprendizaje sea accesible, dinámico e interactivo.

Al utilizar una plataforma virtual para fortalecer las competencias digitales y del área se puede fomentar el aprendizaje abierto y flexible donde todo campo del conocimiento es indudablemente accesible y modificable, generando así nuevos conocimientos.

Una plataforma virtual en la actual era educativa cumple una función muy importante ya que otorga los recursos medios y herramientas indispensables y básicas para que el profesor diseñe y gestione su curso otorgando los criterios, características y ambientes que necesite el estudiante para poder tener un aprendizaje de calidad.

Para lograr que el estudiante aprenda y acceda a las actividades de una plataforma dentro de la enseñanza, podemos delimitar tres estados de aprendizaje, uno presencial, uno semi - presencial y uno a distancia estos en conjunto forman un aprendizaje mixto o combinado.

Para Fernández, A. (2009), “una plataforma virtual es una aplicación web conformada por un conjunto de herramientas para la enseñanza-aprendizaje en línea”.

Este tipo de aprendizaje mixto utilizando una plataforma virtual, permite al estudiante acceder a este ambiente de aprendizaje desde cualquier dispositivo, a cualquier hora y en cualquier lugar, facilitando así el aprendizaje del estudiante y a la vez atiende a la demanda del conocimiento que este mundo globalizado está proponiendo.

2.1.2 CARACTERISTICAS

Toda plataforma virtual está regida por ciertos atributos que la caracterizan y que la diferencian de otros entornos virtuales.

A continuación, se analizan e interpretan las ocho características que según Clarenc (2012) deberían cumplir todas las plataformas de e-Learning.

Estas características están íntimamente ligadas con las herramientas que contiene este ambiente virtual y en la mayoría de casos para considerar este como plataforma esta debe de cumplir con la mayoría de atributos característicos que se detallan a continuación.

2.1.3 INTERACTIVIDAD

La interactividad es una característica fundamental de una plataforma virtual, está íntimamente ligada con la comunicación de un emisor y un receptor en base a una conversación en la cual se transmite información la cual será utilizada a un mayor, mediano y pequeño grado de interactividad de acuerdo a las necesidades y actividades que se propongan en dicha plataforma.

Gracias a la interactividad podemos desarrollar un aprendizaje horizontal, colaborativo y participativo para lograr esto cada plataforma formativa cuenta con una serie de herramientas y propuestas que permiten al estudiante aprender de manera interactiva con sus pares.

En la base de la construcción del conocimiento mediado por la tecnología la interactividad, juega un papel determinante en la socialización de contenidos, lo que permite al estudiante forjarse un papel importante interrelacionándose con personas afines a lo que desea lograr, los espacios interactivos sobre todo

focalizan la comunicación e investigación difundiendo los logros en ambientes de reflexión como un foro, debate, chat, entre otros.

2.1.4 FLEXIBILIDAD

La flexibilidad permite que una plataforma virtual o LMS pueda presentar cambios, ajustes, modificaciones, no es un espacio rígido más bien se adapta a las necesidades del docente como del estudiante.

La plataforma virtual puede ser modificada en cuanto a varios aspectos como periodicidad de actividades, contenidos, evaluaciones, también en cuanto aspecto y estructura, en cuanto a la forma de presentar contenidos, entre otros.

Cuando una LMS ofrece flexibilidad, la plataforma no se mantiene rígida a los planes de estudio, sino que puede adaptarse tanto a la pedagogía como a los contenidos adoptados por una organización. (Clarenc, C. A.; S. M. Castro, C. López de Lenz, M. E. Moreno y N. B. Tosco, 2013).

Las plataformas que brindan formación son flexibles también por la accesibilidad que brindan ya que permiten tanto a docentes y estudiantes acceder a esta desde cualquier lugar y dispositivo que tenga acceso a internet.

2.1.5 ESCALABILIDAD

La escalabilidad está ligada a la cantidad de usuarios que acceden a la plataforma y que la utilizan en un mismo espacio de tiempo o en otro momento sin verse afectado el rendimiento de la plataforma y el acceso a los ambientes de esta.

En la actualidad las plataformas virtuales tienen este atributo en mayor grado ya que se ha masificado la educación en base a los entornos virtuales, por tal motivo este espacio formativo resulta eficaz para que una gran cantidad de

usuarios tengan acceso a la educación desde cualquier lugar sin verse afectado el rendimiento y calidad de la plataforma.

En una LMS, la escalabilidad permite que la plataforma pueda funcionar con la misma calidad, independientemente de la cantidad de usuarios registrados y activos. (Clarenc, C. A.; S. M. Castro, C. López de Lenz, M. E. Moreno y N. B. Tosco, 2013).

Las piezas de Lego, por ejemplo, son un ejemplo muy visual de integración, modularidad y escalabilidad; incluso de flexibilidad si otorgamos a las propiedades de las piezas (forma, color) la capacidad de selección del repertorio de propiedades del conjunto.

2.1.6 ESTANDARIZACIÓN

El estándar es una propiedad de las LMS que permite que estas cumplan con ciertos requerimientos que hacen que estas sean adecuadas, aceptadas y compatibles para lograr un fin esperado y para que esta tenga un correcto funcionamiento.

Es importante que un LMS ofrezca estandarización, a los efectos de poder utilizar cursos y/o materiales que hayan sido realizados por terceros. (Clarenc, C. A.; S. M. Castro, C. López de Lenz, M. E. Moreno y N. B. Tosco, 2013).

Toda plataforma mantiene un estándar que hace que esta esté calificada para tener un correcto funcionamiento y así brinde un servicio de calidad.

2.1.7 USABILIDAD

La usabilidad está relacionada con la facilidad y rapidez con la que los usuarios de una plataforma acceden a la información y realizan actividades y tareas dentro de esta sin presentar inconvenientes.

La usabilidad busca brindar un equilibrio en la plataforma para que el usuario de esta se sienta satisfecho con el rendimiento de esta y a su vez puedan ser atendidas sus necesidades de información siendo esta útil y productiva.

Una plataforma usable clarifica y no dificulta su manejo lográndose las metas o resultados propuestos brindando así efectividad, eficiencia y satisfacción tanto a usuarios como mediadores de este espacio de aprendizaje.

Además, según (Beltre, 2008) la usabilidad es la medida de calidad de sistemas de información interactivos de acuerdo con el equilibrio entre productividad, navegabilidad, accesibilidad y optimización, en función del grado de consecución de los objetivos del negocio.

Para que una plataforma sea usable su interface tiene que resultar amigable, y familiar, en base a una presentación lógica donde el usuario pueda explorar y navegar con facilidad.

Cuando una plataforma es usable hace que aumente la demanda en cuanto a su uso, ya que se incrementa el nivel de visitas por que fue fácil de usar es fácil en cuanto a su manejo por tal motivo agiliza el desarrollo de tareas, búsquedas y distribuciones que se realicen en esta.

2.1.8 FUNCIONALIDAD

Una plataforma virtual educativa es funcional cuando satisface la necesidad de aprendizaje de los estudiantes, para lograr esto esta tiene que cumplir este objetivo, para ello esta se vale de herramientas que facilitan el logro de los aprendizajes, pero también debe ser funcional para el docente que tiene la función de mediador, administrador, gestor y diseñador del curso, si la

plataforma cumple con las funciones en su cabalidad podemos decir de que es altamente funcional para determinado aprendizaje.

La funcionalidad de un LMS se refiere a las características que permiten que una plataforma sea funcional a los requerimientos y necesidades de los usuarios, y está relacionada a su capacidad de escalabilidad. (Clarenc, C. A.; S. M. Castro, C. López de Lenz, M. E. Moreno y N. B. Tosco, 2013).

Las plataformas virtuales son adaptativas al contexto y necesidades de los estudiantes, son dinámicas y la mayoría de herramientas que contienen permiten obtener un grado de satisfacción en cuanto a su funcionalidad solo debemos saber utilizarlas apropiadamente para logara el efecto deseado.

2.1.9 UBICUIDAD

La ubicuidad de una plataforma virtual hace sentir al estudiante que está en el lugar apropiado para aprender, en donde todo lo que encuentre va a satisfacer su deseo de aprender, este espacio de aprendizaje brinda al estudiante la posibilidad de obtener resultados positivos en su formación atendiendo a si a sus necesidades con eficiencia y eficacia.

Según Clarenc (2012), “La ubicuidad en un LMS es la capacidad de una plataforma de hacerle sentir al usuario omnipresente: le transmite la seguridad de que en ella encontrará todo lo que necesita”.

Lo que se busca en la actualidad es que el aprendizaje sea ubicuo en base a un constructivismo propio del conocimiento, en base a la mediación de un espacio virtual.

2.1.10 PERSUABILIDAD

Es la capacidad de convencimiento que brinda una plataforma virtual para lograr el resultado esperado, si cumplió con los requerimientos del usuario la hace fidedigna y lo convierte en un usuario asiduo a esta, esto se logra a través del uso constante que se dé a esta.

Mientras más persuasible es una plataforma, se masificará su uso y atraktividad y será un potencial ambiente de aprendizaje, logrando así la aceptación por parte de los estudiantes.

Para que una plataforma logre persuadir a sus usuarios debe brindar a estos lo que ellos requieren de tal forma que se sientan satisfechos con las funciones que la plataforma les brinda.

2.1.11 ACCESIBILIDAD

La accesibilidad está relacionada a la capacidad de disponibilidad que brinda la plataforma para que personas de distinto tipo, discapacidad, lenguaje, etc., puedan acceder a ella sin presentar dificultades.

Si la plataforma virtual es accesible podrá ser utilizada por una gran cantidad de usuarios.

Es una cualidad importante a tener en cuenta que está íntimamente relacionada, y va de la mano, con la usabilidad. (Clarenc, C. A.; S. M. Castro, C. López de Lenz, M. E. Moreno y N. B. Tosco, 2013).

Las plataformas virtuales en la actualidad están facilitando el acceso a la educación para distintas materias, edades y lugares, teniendo en la mayoría de casos como uno requerimiento el tener un correo electrónico de identificación.

A. COMUNICACIÓN SINCRÓNICA

La comunicación de forma sincrónica se da cuando existe un contexto comunicativo en un mismo espacio de tiempo en donde se sincronizan los mensajes en base a un canal de comunicación existente en ese momento.

Las plataformas virtuales brindan una serie de herramientas y espacios en los cuales se puede interactuar de forma sincrónica, este mecanismo permite la socialización mediante un espacio de interacción virtual.

Esta forma de comunicación en un tiempo real genera una interrelación entre el emisor y el receptor, fomentando así la construcción del conocimiento.

B. COMUNICACION ASINCRÓNICA

La comunicación asincrónica es cuando dos personas o varias personas se comunican en distintos espacios de tiempo, no es una comunicación simultánea sino que difiere el tiempo en que se brindan los mensajes.

Este tipo de comunicación no es instantánea sino que presentan variaciones temporales de horas, días y semanas según este establecido en las consignas de participación de la plataforma fomentadas por el gestor de esta.

La comunicación asincrónica brinda la posibilidad de reflexionar sobre lo que dice el otro y a su vez fomenta la investigación y genera también un espacio social de aprendizaje basado en la colaboración e interrelación.

C. HERRAMIENTAS DE EDICIÓN COLABORATIVA

Las plataformas cuentan con la posibilidad de realizar tareas de edición colaborativa, que fomentan el aprendizaje fundamentado en la teoría del constructivismo que hace el aprendizaje activo y genera nuevo conocimiento basado en la reflexión de los entes integrantes del grupo de trabajo.

El utilizar las herramientas de edición colaborativa que contiene una plataforma brinda a los integrantes del grupo la posibilidad de participar de manera activa en las actividades o tareas que se propongan.

En conclusión estos espacios de edición grupal hacen más significativo el aprendizaje ya que permite investigar, reflexionar y sobre todo llegar a un consenso global y grupal sobre determinada temática a desarrollar.

D. HERRAMIENTAS PARA GENERAR CONTENIDOS

Las herramientas para generar contenidos están basadas en la interrelación e interacción sobre un determinado tema o asunto, dentro de estas herramientas podemos mencionar al foro de discusión, que es un espacio asincrónico en donde los participantes pueden opinar y fundamentar sus opiniones sobre un determinado tema, cada participante de este foro puede conectarse en cualquier momento y así hacerse participe de este.

En este espacio de discusión se pueden manifestar puntos de vistas, resultados de investigaciones, aportes, replicas, búsquedas y también se pueden brindar soluciones a diversas interrogantes y problemáticas propuestas.

Otra herramienta para generar contenidos que brindan las plataformas, viene hacer el blog o bitácora, el cual brinda un espacio para comentar basado en una conversación, en el blog encontramos una recopilación de producciones, contenidos, videos, investigaciones, artículos recopilados de forma cronológica.

“Las herramientas de comunicación favorecen la interacción y la comunicación entre todos los miembros de un sitio”. Recuperado de <https://miaulario.unavarra.es/access/content/group/d3311b49-e9534e61b2e7bd344f7f3b45/Curso%20completo/Por%20cap%C3%ADtulos/Tema%206/Tema6.pdf>

Este espacio permite construir el conocimiento con facilidad y es accesible para cualquier persona facilita la publicación de información periódicamente de forma organizada.

E. HERRAMIENTAS PARA COMPARTIR CONTENIDOS

Las plataformas virtuales brindan la posibilidad de compartir contenidos gracias a las herramientas que posee, ya sea mediante las redes sociales o chats, esta herramienta facilita la comunicación y difusión de información haciendo así más fácil la comunicación y el acceso a la información.

Esta posibilidad de hacer público el conocimiento hace social el conocimiento e incrementa la interacción con nuevos autores y fuentes informativas generando así un intercambio dinámico de información.

Chat:

El chat permite compartir conocimientos y puntos de vista de forma sincrónica formando así un espacio de continua interacción con la finalidad de llegar a una conclusión o con la finalidad de solo comunicar algo.

F. INTERFACE- INTERFAZ

La interface de una plataforma virtual permite al usuario navegar con facilidad y de forma intuitiva en base a la constante interacción, es la conexión funcional con el usuario, la interface está comprendida por colores, tamaño de letra, apariencia visual, estructura, modos de búsqueda y acceso al contenido de esta.

La interface resulta ser el espacio inmaterial que permite al usuario visualizar y acceder al contenido de una plataforma, si la interface es atractiva y fácil de manejar facilitara las operaciones que realice en esta tanto el docente como el estudiante, para lograr esto la estructura y contenido de la plataforma debe ser comprensible, asimilable y manejable por el usuario.

La interface está comprendida por el tipo de visualización que permite al usuario elegir comandos, iniciar programas y ver lista de archivos utilizando las representaciones visuales (iconos) y las listas de elementos del menú. Las selecciones pueden activarse bien a través del teclado o con el mouse. (Herrera, Rhenals, & Tordecilla 2016).

La interface de una plataforma virtual puede variar una de la otra, algunas te brindan herramientas que permiten al gestor mantener un diseño e incorporar elementos que están fuera de la plataforma y otras cuentan con una estructura predeterminada pero a su vez te brindan la posibilidad de insertar elementos exteriores.

G. B LEARNING

B-Learning está comprendido por un aprendizaje que combina la educación presencial con la educación a distancia vía online, solo este tipo de aprendizaje se puede dar gracias a las nuevas tecnologías, este trabajo es más dinámico es un modelo muy flexible que enriquece al estudiante, genera satisfacción ya que permite lograr un aprendizaje colaborativo e independiente.

Este tipo de aprendizaje motiva y mejora la actitud del estudiante hacia el estudio, por la facilidad para acceder a él desde cualquier dispositivo y lugar, permite desarrollar nuevas competencias tecnológicas, este sistema de aprendizaje es adaptable al estudiante y permite un aprendizaje activo.

B-Learning es la abreviatura de Blended Learning, término inglés que se traduce como "Formación Combinada" o "Enseñanza Mixta". (Bartolomé, 2004).

Lograr la mediación pedagógica en base a una mediación tecnológica es un punto clave en la educación actual fusionando la presencialidad y la virtualidad esto genera nuevos procesos de aprendizaje, en si es un modelo instruccional de aprendizaje.

H. CALIDAD

La calidad de una plataforma virtual está relacionada con la calidad técnica del servicio que se brinda, la plataforma debe garantizar el adecuado uso de sus funciones, teniendo esta un impacto positivo en los usuarios, si la plataforma cumplió con lo que necesitaba el usuario podemos decir que fue de calidad para este.

Una plataforma que presenta esta característica es más valorada y por lo tanto tendrá más usuarios, si la plataforma logró cumplir con el objetivo del usuario y gestor de esta podemos decir de que es de calidad.

“La calidad de educación virtual significa la satisfacción de usuarios, excelencia del sistema, efectividad del proceso, resultados académicos positivos, y buen impacto social”. (Fainholc, 2004).

Se pueden presentar varios grados de calidad a una plataforma virtual sobre todos los aspectos que la conforman como propiedades, características, funciones, que diferencian una plataforma de otra.

I. CANTIDAD

Cantidad etimológicamente procede de latín *quantitas*, *-ātis*, y calco del griego. *ποσότης posótēs*. La cantidad es la porción de una magnitud lo que corresponde a cierto número de unidades. Recuperado de <http://dle.rae.es/srv/fetch/fetch?id=7CUEdL2>

J. INTEGRACIÓN DE APLICACIONES

Una plataforma virtual puede integrar varias aplicaciones dentro de esta que faciliten su organización como reloj, calendario, etc., enlaces de acceso a correo electrónico, Facebook y You tube, entre otros.

La integración de estas aplicaciones es una clara evidencia de la flexibilidad que mantienen la mayoría de las plataformas formativas.

K. IMPORTACIÓN DE RECURSOS Y CONTENIDOS EXTERNOS

Importar recursos y contenidos en una plataforma virtual brinda la posibilidad de transformar el conocimiento y hace reutilizable la información, video, diapositiva, etc.

Importar datos en una plataforma facilita la integración del conocimiento y el intercambio social de este asiéndolo accesible y masivo.

Importar, en informática, traer de otra parte algo. La función Importar se utiliza para incorporar a una aplicación objetos, documentos u otro tipo de archivos que fueron creados en otra aplicación, o que pertenecen a

versiones antiguas de la misma aplicación. Recuperado de:
<http://www.alegsa.com.ar/Dic/importar.php>

Los contenidos almacenados en una plataforma se pueden organizar y así como fueron importados también pueden ser exportados por otros facilitando el intercambio de información.

L. FACILIDAD

La facilidad está ligada al manejo de las funciones de la plataforma, este estado está en relación con la disposición que presenta este ambiente de aprendizaje para hacer sencillo el trabajo dentro de esta. Cuando una plataforma tiene este atributo no muestra dificultades ni obstáculos para lograr el objetivo que requiere el usuario.

La facilidad de aprender la funcionalidad y comportamiento del sistema. Define en cuánto tiempo un usuario, que nunca ha visto una interfaz, puede aprender a usarla bien y realizar operaciones básicas. (Sánchez 2015).

Cuando se desarrollan actividades educativas, la plataforma virtual ayuda a que puedan realizarse con facilidad esto hace más agradable el aprendizaje y genera motivación en los estudiantes.

M. EFECTIVIDAD

La efectividad está íntimamente ligada con alcanzar metas y objetivos planteados, mientras más cerca estemos de lograrlos más efectivo serán los resultados.

La efectividad es la presencia de equilibrio que se da entre la eficiencia y la eficacia, ambos aspectos están relacionados con el logro de un efecto utilizando solo los recursos necesarios ante una acción presente.

Para lograr la efectividad dentro de una plataforma virtual formativa nos valemos de acciones estratégicas para llegar al fin deseado.

N. EFICIENCIA

La eficiencia de una plataforma está relacionada con el cumplimiento adecuado de funciones a partir de una acción específica dentro del sistema de este ambiente virtual, una plataforma en el campo educativo brinda la posibilidad de realizar acciones determinadas y al lograrse estas en su cabalidad podemos decir de que está cumpliendo con el fin deseado por el usuario.

Cuando la plataforma es eficiente incrementa los niveles de productividad, pero este aspecto está relacionado con algunos criterios como la flexibilidad del plan de estudio, las competencias digitales del docente y estudiante, el diseño o interface del ambiente virtual.

“Involucra alcanzar el nivel de productividad requerido, una vez que el usuario ha aprendido a usar el sistema. Determina la rapidez con que se pueden desarrollar las tareas. (Sánchez 2015).

O. SATISFACCIÓN

Esta característica está relacionada con los atributos que contiene la plataforma virtual para satisfacer las necesidades que requiere el usuario la cual le otorga bienestar y comodidad.

Cuando una plataforma cumple con las expectativas del usuario ha alcanzado un grado de satisfacción.

El grado de satisfacción de una LMS “Se refiere a la impresión subjetiva del usuario respecto al sistema.” (Sánchez 2015).

La satisfacción de un entorno virtual no solo depende de este sino de otros aspectos alternos como la medición y apoyo que brinda el profesor o gestor de la plataforma, las motivaciones extrínsecas e intrínsecas del estudiante, entre otros aspectos.

P. AULA VIRTUAL

El aula virtual es un modelo educativo basado en la comunicación mediante un medio electrónico como un ordenador, en este espacio virtual se brindan una serie de actividades al estudiante para el logro de sus aprendizajes.

No es un mero sistema de distribución de información, más bien es un sistema basado en la interactividad, comunicación dinámica, evaluación formativa y utilización del conocimiento.

“Un aula virtual es un espacio o entorno creado virtualmente con la intencionalidad de que un estudiante obtenga experiencias de aprendizaje a través de recursos/materiales formativos bajo la supervisión e interacción con un profesor.” (Area Moreira & Adell Segura, 2009)

El aula virtual es el espacio ideal para desarrollar un curso, resultan ser un complemento de la educación basada en el sistema presencial, mediante esta los estudiantes pueden tener el acceso abierto a contenidos, promoviendo así la comunicación e interacción.

Q. BUSCABILIDAD

La buscabilidad está relacionada con el buscador y como se realiza dicha búsqueda dentro de un entorno virtual, y el uso de terminología relacionada, como también la utilización de palabras clave en los motores de búsqueda, coherencia entre las palabras y su significado, utilización del mapa web del sitio o plataforma, legibilidad del sitio, simplificación de la navegación, uso de enlaces y metadatos.

La Buscabilidad está familiarizada con la ubicuidad que comprende dos partes: el poder encontrar el sitio, que llamamos buscabilidad. Para usar un sitio Web después de encontrarlo, hay que poder verlo. Al concepto de poder ver un sitio lo llamamos visibilidad. (Yates, R. B., & Loaiza, C. R. 2002).

Los buscadores son necesarios para encontrar lo deseado, para esto los ambientes virtuales cuentan con motores de búsqueda dentro de internet y

con una base de datos dentro de la memoria de internet para encontrar resultados esperados o similares.

Dentro de esos motores de búsqueda encontramos a Google Chrome, Safari, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera, etc.

R. VISIBILIDAD

La visibilidad es un aspecto importante, ya que si el ambiente virtual tiene muchos colores o resulta ser muy cargado puede volverse no muy visible, lo que hace más visible a un espacio virtual es el contenido que contiene, el diseño o interface del espacio virtual así como la conexión que tiene este con los buscadores de internet.

Para que la información sea visible tiene que estar correctamente estructurada y jerarquizada en títulos subtítulos, palabras clave, enlaces, etc.

La visibilidad se determina en función del número de enlaces que esta página recibe de otros sitios web (y de la calidad de los mismos). Es un aspecto muy importante ya que nos indica cuán fácil será encontrar este diario en la Red, principalmente mediante el uso de buscadores. (Rodríguez-Martínez, R., Codina, L., & Pedraza-Jiménez, R. 2010).

La visibilidad del sitio web es posible gracias a un buscador, al código de la página y a las actualizaciones y al nombre del sitio, formato de los contenidos, estos aspectos hacen que el sitio sea visible para todos.

S. ACEPTABILIDAD

La aceptabilidad de un sitio web por parte de un usuario, es cuando el sitio web reúne una serie de condiciones cualidades y características que lo hacen aceptable, dicho espacio es aceptado gracias a dos aspectos fundamentales como son la percepción de utilidad y facilidad en el manejo y uso.

Estos dos aspectos son imprescindibles para lograr un grado de aceptabilidad en el usuario, para lograr esto, las funciones y acciones que se desarrollen en este ambiente tienen que lograr lo que el usuario esperaba.

La aceptabilidad, por un lado representa la capacidad para que “algo” sea aceptado”. La aceptabilidad de “algo” (fenómeno, acción, objeto, persona, etc.) en muchos casos depende de las características favorables que reúne ese “algo” con respecto a una función o acción determinada. Recuperado de: <https://definiciona.com/aceptabilidad/>

Cuando una plataforma o ambiente virtual es aceptado por el estudiante y el docente podemos decir que este se adecuó al contexto y logró satisfacer las necesidades educativas de los involucrados.

T. PÁGINA WEB

Las páginas web cuentan con recursos y herramientas que permiten la interacción colaborativa entre varios usuarios, este ambiente virtual brinda información inaccessa a la información y otros elementos multimedia como video, sonido, texto, imágenes entre otros.

Esta página digital o ciber página presenta un lenguaje o código HTML que es interpretado por varios navegadores para tener acceso a esta, dentro de internet se presentan dos tipos de páginas web unas estáticas y otras dinámicas.

Las páginas web estáticas son las que no han sufrido cambios por un corto o largo espacio de tiempo y normalmente no mantienen la interacción con el usuario navegante. Las páginas web dinámicas son las que permiten al usuario mantener una interacción por su conexión con una base de datos.

Este documento electrónico puede estar alojado en un computador remoto o local, este espacio contiene información interrelacionada que está en internet, la mayoría de páginas web están ligadas a un lenguaje de programación.

U. CORREO ELECTRÓNICO

El correo electrónico es un servicio que se brinda mediante la red de internet al cual se puede acceder desde cualquier servidor, con la finalidad de generar una comunicación asincrónica y en algunos casos sincrónica

utilizando algunas herramientas que podemos encontrar en algunos correos como video llamadas y chat. Permite el intercambio de mensajes, imágenes y documentos, tiene la posibilidad de archivar mensajes, responder, reenviar, archivar, borrar, mover a carpeta, responder, entre otras funciones.

El correo electrónico es conocido como e-mail, del inglés, "electronic mail", es la herramienta de internet más utilizada. Permite enviar y recibir mensajes que habitualmente contienen texto, aunque también pueden transmitirse por este medio de comunicación imágenes (fijas o de video) y sonidos. (Berrocoso, 2002).

Esta forma de comunicación en la mayoría de casos es un requisito básico para abrir una cuenta y te permite identificarte, es un servicio que puede ser gratuito o puede requerir algún pago.

V. INTERNET

Es la interconexión de redes comunicativas dentro de un espacio no físico que permite la comunicación y el acceso abierto al conocimiento, el internet ha sufrido una expansión global gracias a la conexión con la línea telefónica.

El internet ha revolucionado la historia de la humanidad manteniendo la modernidad y comunicación como prioridades fundamentales, ha logrado un alto alcance de difusión y masividad facilitando al hombre el cumplimiento de una serie de actividades y funciones.

El internet permite a los usuarios buscar información es como una enciclopedia moderna, y se puede tener acceso a este desde cualquier lugar del mundo.

W. AUTENTICACION DE USUARIOS

Es la acción de confirmación e identificación de una identidad, cuando se logra esta se puede acceder al contenido de algún determinado ambiente virtual, en la red podemos encontrar varios sistemas de autenticación como sistemas basados en reconocimiento de algo conocido, sistemas basados en

la identificación de posesiones o sistemas basados en la autenticación física.

Para realizar una autenticación nos valemos de las instrucciones que requiere determinada plataforma, página o sitio web, esto facilita el acceso a actividades, evaluaciones, al interface del ambiente virtual, entre otros.

La autenticación es el proceso a través del cual se proporciona acceso a un usuario a su curso, con nombre de usuario y contraseña. La autenticación también se refiere al procedimiento por el cual se crean y mantienen los nombres de usuario y contraseñas. (Boneu, 2007).

Dentro del proceso de autenticación se requiere siempre una contraseña ligada a una cuenta de correo electrónico, número de celular entre otros requerimientos de seguridad.

X. NAVEGADOR

Es una aplicación de software que permite la navegación por internet, ya que las páginas web se ejecutan sobre él.

Los navegadores permiten obtener información mediante buscadores, acceso al correo electrónico, guardar o visualizar vídeos e imágenes, uso de redes sociales, creación de blogs e interactuar con otros mediante chats o foros, entrar en páginas para descargar programas o software interesante.

Los navegadores más usados son: Mozilla Firefox, Internet Explorer, Google Chrome, Safari y Opera.

- **Mozilla Firefox:**

Navegador libre y de código abierto.

Potencia y versatilidad única, además las actualizaciones están a la orden del día.

Panel especial para desarrolladores web, control de privacidad y seguridad, lector PDF, incluso instalación de aplicaciones web como si fueran Escritorio,...

- **Internet Explorer:**

Navegador desarrollado por Microsoft (utilizado en Windows).

Punto débil: La seguridad (mejorando progresivamente).

Disponible para: Windows, GNU/Linux, FreeBSD, Mac OS X, etc...Tiene todas las ventajas de sus competidores.

- **Google Chrome:**

Navegador desarrollado por Google con código abierto.

Puntos fuertes: seguridad, velocidad y traductor de páginas online.

Navegación en "modo incógnito".

Disponible para todos los sistemas operativos (Unix, Linux, Mac OS y Windows).

Incluye geolocalización, flash integrado, visor PDF, compatible con el resto de plataformas de Google.

- **Safari:**

Navegador desarrollado por Apple.

Cuenta con una versión para Windows (opciones avanzadas de privacidad, seguridad, buen rendimiento y rapidez).

- **Opera:**

Navegador desarrollado Opera Software.

Dentro de sus características más importantes tenemos: nivel de velocidad, seguridad, soporte de estándares, tamaño reducido, internacionalidad y constante innovación. Recuperado de <http://e->

forma.kzgunea.eus/pluginfile.php/4782/block_html/content/Resumen
%20navegadores.pdf

2.1.1.2 POWTOON

PowToon es un programa virtual que permite crear y diseñar una presentación dinámica, agradable y creativa.

- Crear videos animados en base al encadenamiento de diapositivas.
- Insertar texto e imágenes.
- Animar los elementos que aparecen en la presentación.
- Incluir música, sonido o una grabación propia.
- Seleccionar entre una gran variedad de personajes, tipografías, fondos, modalidades de animación, entre otros.
- Guardar las presentaciones en el formato que permite ir avanzando entre diapositivas o exportarlas a You Tube o Vimeo como video.
- Compartir las presentaciones en redes sociales o enviarlas por mail.

Recuperado

de:

<http://valijas.ceibal.edu.uy/storage/app/media/Guias%20de%20usoPowtoon.pdf>

A. FUNCIÓN INFORMATIVA

El programa brinda la posibilidad de informar a los usuarios sobre diversos contenidos, estos programas pueden proponer actividades, otorgar recursos y herramientas, guiar al usuario en su manejo, o ser un repositorio de información. Los programas tutoriales, los simuladores y, especialmente, las bases de datos, son los programas que realizan más marcadamente una función informativa. (Marqués, 1996).

Cuando un programa brinda información orienta sobre lo que quiere comunicar, estructura bien la información predominante por relevancia y da a conocer al usuario lo que necesita.

B. FUNCIÓN INSTRUCTIVA

El programa virtual brinda la posibilidad de instruir basado en la orientación y regulación de los procesos de enseñanza aprendizaje, para logara esto el curso debe plantear un fin y unos objetivos que se deben lograr en base al programa virtual.

El ordenador actúa en general como mediador en la construcción del conocimiento y el metaconocimiento de los estudiantes, son los programas tutoriales los que realizan de manera más explícita esta función instructiva, ya que dirigen las actividades de los estudiantes en función de sus respuestas y progresos. (Marqués, 1996).

Si el programa virtual logra el aprendizaje establecido habrá cumplido con la función instructiva.

C. FUNCIÓN MOTIVADORA

Un programa educativo para que genere motivación en el estudiante debe captar su interés y atención, deben contener componentes que despierten la curiosidad de aprender por parte de los estudiantes.

La motivación que genere un software en los estudiantes puede ser responsable de la elevación de los niveles de logro en cuanto al aprendizaje de los estudiantes y permite a los estudiantes aprender con facilidad y agrado.

La función motivadora es una de las más características de este tipo de materiales didácticos, y resulta extremadamente útil para los profesores. (Marqués, 1996).

Hay varios aspectos que debe presentar un programa para captar el interés del estudiante, dentro de estos aspectos podemos considerar al interface, al diseño del ambiente virtual, características y herramientas que brinde este dentro de su composición.

D. FUNCIÓN LÚDICA

La recreación lúdica y el juego permiten a los estudiantes aprender con facilidad, despierta su interés, son introductorios al conocimiento y son factibles para cualquier edad, solo se debe evaluar el nivel de dificultad de acuerdo a la edad.

La metodología lúdica favorece los procesos de concentración y atención, estas actividades generan un impacto positivo y son más fáciles de asimilar.

Algunos programas refuerzan su atractivo mediante la inclusión de determinados elementos lúdicos, con lo que potencian aún más esta función. (Marqués, 1996).

Cuando el programa virtual es lúdico requiere de un seguimiento, acompañamiento, planeación y sobre todo debe mantener el respeto de las reglas.

E. FUNCIÓN INNOVADORA

Un programa virtual resulta innovador cuando ofrece al usuario posibilidades de crear e innovar utilizando las herramientas que este software propone.

Esta característica permite el desarrollo didáctico de una sesión de aprendizaje propiciando la investigación y la curiosidad por aprender.

La educación en este siglo resulta innovadora y pertinente en base al uso de los medios tecnológicos, los cuales aportan nuevas formas de transmitir el conocimiento como a la vez nuevas formas de aprender.

2.2 ORDENADORES HP L1710

Un medio electrónico como el ordenador, es un sistema o equipo multifuncional que permite desarrollar una gran cantidad de funciones como almacenamiento, distribución, transmisión de información y datos, entre otras, las cuales facilitan el trabajo del hombre.

Los medios electrónicos son utilizados con mayor constancia en la actualidad dentro del aprendizaje en base a software, portales educativos, plataformas MOOC, entre otros, los cuales están revolucionando la educación actual.

El medio electrónico PC según es “una maquina capaz de realizar multitud de acciones con una gran precisión y rapidez” (Pérez y Duarte, 2006).

2.2.1 HARDWARE

El hardware comprende la parte física, material de un sistema de comunicaciones, son la parte material visible de un computador.

Dentro de la clasificación de hardware podemos encontrar uno principal que es el fundamental para cumplir con las funciones indispensables de una computadora, y un hardware complementario que cumple funciones específicas y que no afecta el funcionamiento normal del computador.

La plataforma como una arquitectura hardware o una estructura de soporte (framework) de software que permite que le software sea ejecutado. (Area y Adell, 2010).

Todo hardware cumple con unos elementos indispensables que cumplen las siguientes funciones: entrada y salida, entrada, salida, almacenamiento y procesamiento.

2.2.2 SOFTWARE

Resultan ser los programas informáticos que brindan a la computadora determinadas tareas o acciones es la parte lógica del computador, no es físico sino que es invisible a la vista, este mantiene una serie de procesos instruccionales, dentro de estos tenemos software de aplicación, sistema y programación.

“Software que, generalmente en forma de paquete integrado; incluye toda la logística necesaria para poder ofrecer cursos a través de Internet o de una intranet”. (Rupérez, 2003. citado en Muñoz y González, 2010).

En relación a estos programas informáticos en la actualidad estos continúan siendo cambiantes y actualizados, mantienen una complejidad creciente pero conservando la familiaridad con una versión anterior, mantienen una estabilidad organizacional, y una evolución en relación a sus atributos y herramientas.

Estos programas virtuales informáticos facilitan la realización de tareas y actividades, estos programas cuentan con un lenguaje de programación propio. El software se divide en los siguientes elementos: Sistema operativo, controles de dispositivo y programas utilitarios.

A. ESCALABILIDAD

Se define como la capacidad del sistema para crecer ante un incremento en la concurrencia de usuarios, sin incrementar su complejidad ni disminuir el rendimiento normal de sus funciones. (Núñez, 2014).

El hardware de las computadoras, se enfrenta el dilema de calcular la capacidad necesaria para atender probables picos de demanda. Ante esto, normalmente se opta por algunas soluciones:

- a) Escalar horizontalmente, agregando más equipos de hardware y desplegando las aplicaciones en cada uno de ellos.
- b) Escalar verticalmente, cambiando la infraestructura hacia un hardware más potente de lo necesario.
- c) Emplear infraestructura de nube (cloud computing), que permite un consumo de recursos de manera elástica.

Dichos escenarios son independientes de la plataforma de desarrollo de software que se utilice y es muy probable que en este ejercicio de planeamiento de capacidad (capacity planning) muchas veces se olvide que las aplicaciones se ejecutan sobre una pila de software conformada básicamente por un programa denominado “servidor de aplicaciones” y este, a su vez, se ejecuta sobre otro programa llamado “sistema operativo”. En esta situación ¿es posible mejorar dramáticamente la escalabilidad de una aplicación sin cambiar necesariamente el hardware sobre el que se ejecuta? (Núñez, 2014).

B. DISPOSITIVOS DE ENTRADA

Son los que nos permiten ingresar información al computador los cuales envían señales eléctricas para que se puedan cumplir las funciones del computador.

Nos permiten introducir datos informativos los cuales son almacenados en la memoria interna del ordenador, dentro de estos dispositivos de entrada encontramos los siguientes: Mouse, micrófono, teclado, webcam, lápiz óptico, escáner, escáner de código, joystick.

Estos dispositivos ejercen un control sobre la forma de procesar la información dentro del computador y son la parte más fundamental del funcionamiento de esta.

C. EL MICROPROCESADOR

Es un sistema complejo interconectado que procesa la información al igual que el cerebro humano, es el encargado de facultar las acciones que realizará el ordenador.

Este microprocesador cumple con unas funciones específicas que son las siguientes: interpreta, recupera, opera y calcula operaciones que tengan lógica dentro del sistema.

El microprocesador tiene la capacidad de guardar un registro de memoria sobre las acciones desarrolladas en la computadora.

D. DISPOSITIVO DE ALMACENAMIENTO Y MEMORIA

Son los componentes que permiten grabar la información, son similares a una memoria externa que permite extraer lo que se encuentra almacenado en el computador.

Estos dispositivos tienen un sistema de lectura y almacenamiento donde se puede grabar contenidos de forma temporal o permanente.

La memoria está relacionada con los componentes internos del ordenador que mantienen el acceso a datos dentro de este, en cambio el almacenamiento está

referido a la ubicación de estos para esto podemos ver dos tipos de almacenamiento, uno que es interno ubicado en la memoria RAM que se encuentra en un chip dentro del computador que es aleatoria y volátil y la memoria ROM que es una memoria de lectura que permite el reconocimiento de los dispositivos.

E. DISPOSITIVO DE SALIDA

Son los periféricos que brindan información al usuario entre estos podemos encontrar los siguientes: Monitor, modem, manejadores de discos, impresora, delineador (plotter), video proyector.

Estos “envían información al mundo exterior. Las pantallas son el dispositivo de salida principal y suelen acompañarse de una impresora para la generación de salidas en un papel”. Recuperado de: <http://users.dsic.upv.es/assignaturas/fadeo/adedownloadhw.pdf>

Estos dispositivos cumplen determinadas funciones y acciones como la de enviar señales al exterior, son componentes que permiten visualizar la información fuera del computador.

Estos procesos facilitan la interacción de datos, uno de los dispositivos de salida más utilizados son la impresora y el proyector multimedia.

F. ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE (PLE)

Son los que componen la formación personal, que permiten gestionar el autoaprendizaje en base a una serie de objetivos de aprendizaje fijados por la misma persona.

Un entorno de aprendizaje es todo lo que colabora y ayuda al estudiante a comprender determinado contenido en base a la selección de herramientas, está basado en los modelos de aprendizajes autorregulados.

Un PLE, “es un espacio en el que se da un proceso pedagógico mediado por las tecnologías, en los que se encuentran recopilados las didácticas,

herramientas y recursos que utilizan los profesores con los estudiantes, ya sea de manera virtual o presencial “. (Mestre, Fonseca, & Valdés, 2007).

La selección de un entorno personal de aprendizaje está relacionado con los estilos personales de aprender, para lograr esto el estudiante elige las herramientas que estén más familiarizadas a su forma de aprender como lo son herramientas visuales, auditivas, cinéticas, de aplicación, de lectura, de procesamiento, entre otras.

Un PLE enmarcado en los aspectos tecnológicos se puede definir como todos los recursos, herramientas, interacciones y conexiones que se encuentran en ese ambiente virtual donde el estudiante selecciona, discrimina y utiliza con una finalidad de aprendizaje y varían de una persona a otra, el PLE ligado a las tecnologías desarrolla un aprendizaje activo y socio constructivista.

En este espacio una persona puede tener acceso a fuentes informativas a su vez puede modificarlas y generar nuevos conocimientos en base a la interacción con otras personas desde la virtualidad fomentando así un aprendizaje netamente social.

Los PLES (entornos personales de aprendizaje) resultan ser un espacio personalizado donde el aprendiz tiene la posibilidad de seleccionar y adecuar lo que le necesita para lograr un aprendizaje significativo, estos ambientes virtuales que forman parte del PLE del estudiante son flexibles a las expectativas del educando, esta clase de educación integra los aspectos formales e informales en base a la continua reflexión y asimilación de información que se logra en base a la realización de actividades, tareas y uso de recursos y herramientas del entorno.

G. FACILIDAD DE USO

La facilidad de uso, está relacionada con la facilidad que tiene una persona por adaptarse y manejar las herramientas que brinda un ordenador ya sea de forma intuitiva o por conocimiento sobre su manejo.

“Los entornos virtuales son intuitivos y aplican reglas generales de uso y de fácil comprensión para su navegabilidad o desplazamiento y recursividad o posibilidad de regreso a temáticas de interés desde cualquier punto en el

ambiente virtual”. (Vidal Ledo, M., Gómez Martínez, F., & Ruiz Piedra, A. M. 2010).

H. INTERACTIVIDAD

La interactividad es la relación que existe entre los usuarios, es un tipo de control y comunicación mediados por un ordenador donde el protagonista de este proceso es el usuario.

Permite un intercambio efectivo de información con el estudiante.

(Vidal Ledo, M., Gómez Martínez, F., & Ruiz Piedra, A. M. 2010).

I. USABILIDAD

La usabilidad es la cualidad relacionada con el uso de las herramientas de la computadora las cuales tienen que ser fáciles de aprender y usar, resultando estas cómodas e intuitivas para lograr el fin deseado por el usuario.

Según Sánchez (2015) la usabilidad puede considerarse como un atributo de calidad que evalúa qué tan fácil se utiliza una interfaz gráfica. La palabra usabilidad también se refiere a los métodos para mejorar la facilidad de uso durante el proceso de diseño.

Para que un entorno virtual sea usable debe ser este útil, deseable, encontrable, valioso y creíble. Este ambiente virtual debe tener un propósito en específico, debe mantener un control del ambiente, debe tener el contenido apropiado y mantener la interacción.

2.3 LA HISTORIETA

La historieta es una representación gráfica artística, que cuenta y narra un hecho real o ficticio es un texto narrativo que tiene la finalidad de llamar la atención del lector y motivarlo a continuar con la lectura del texto, ya que lo que se está narrando aparece de forma gráfica en cada recuadro de la historieta haciendo así

más comprensible el texto que se está leyendo así como las situaciones que están aconteciendo en la secuencia de la historia.

Según el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española: “La historieta es una serie de dibujos que constituye un relato cómico, dramático, fantástico, de aventuras, etc., con texto o sin él. Puede ser una simple tira en la prensa, una página completa o un libro”.

La estructura de una historieta es similar a la de un cuento, tiene un inicio desarrollo y final, las historietas son el medio más fácil para motivar a los niños a la lectura, en realidad las historietas hacen más comprensible la narración y permiten recordar al lector los hechos ya que las ilustraciones e imágenes permiten visualizar el contenido, son instructivas y permiten desarrollar la imaginación.

Las historietas son planteadas en forma de sucesión, hay casos en que algunas historietas no presenten texto y sean netamente gráficas.

- **CARÁCTER NARRATIVO**

Tiene la presencia de un narrador como emisor o relator de la historia; y evidencia el tiempo y la secuencia, enmarcada en viñetas. Recuperado de [https://aplicaciones1.wikispaces.com/file/view/ la_historieta1.pdf](https://aplicaciones1.wikispaces.com/file/view/la_historieta1.pdf)

La historieta es un texto narrativo, dentro de la historieta puede presentarse un recuadro para el narrador y globos para el texto de los personajes. En cada viñeta se presenta una narración secuencial de los hechos y sucesos de los personajes de la historia.

Presenta conceptos, ideas o emociones que se pretenden transmitir al lector, tras la elección perceptiva y la reconstrucción cognitiva del mensaje que ha efectuado el espectador.

- **LENGUAJE VISUAL Y VERBAL**

La historieta se vale de imágenes en donde se puede presentar un mensaje no verbal icónico o simbólico según sea el caso.

El lenguaje visual que encontramos en una historieta está basado en diseños artísticos, los personajes son en la mayoría de casos caricaturescos, de estilo comic, aunque se han realizado historietas donde los personajes son realistas como en las historieta donde se narran hechos históricos o de la naturaleza.

Pero según sea el caso las historietas buscan despertar el interés del lector y le permite tener una visión de los hechos lo cual hace más dinámica la lectura.

- **ENTRETENIMIENTO**

La historieta por sus características tiene la finalidad de entretener al lector algunas son cómicas, otras son informativas y culturales. Estas abordan una gran variedad de temáticas basadas en la realidad o la fantasía.

2.3.1 ELEMENTOS DE LA HISTORIETA

A.- VIÑETA

Es el recuadro, espacio o formato gráfico dentro del soporte de la historieta que viene hacer una hoja de papel en la cual se encuentran los personajes.

Es el espacio en el que se colocan a los personajes de la historieta.

Generalmente es un recuadro. Recuperado de:
<http://www.minedu.gob.pe/rutasdelaprendizaje/documentos/Secundaria/Sesiones/Unidad01/Comunicacion/CuartoGrado/COM-U1-4Grado-Sesion7.pdf>

Las viñetas pueden variar de tamaño y forma, están organizadas por cuadros narrativos.

B.- DIBUJO

Representa el ambiente donde se desarrolla la historia y se desenvuelven los personajes. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/rutasdelaprendizaje/documentos/Secundaria/Sesiones/Unidad01/Comunicacion/CuartoGrado/COM-U1-4Grado-Sesion7.pdf>

Dentro de lo que comprende al dibujo podemos rescatar el dibujo de fondo o ambiente donde estarán los personajes, el diseño o dibujo de los personajes y la parte gráfica y característica de los sonidos onomatopéyicos que también presentan un grafismo artístico.

Dentro de una historieta también encontramos símbolos que sugieren el movimiento o cinetismo que están representados de forma gráfica que nos transmiten o sugieren la sensación de movimiento.

En la representación de los personajes, podemos encontrar significados icónicos que son perceptibles al observador como estados de ánimo y emociones, por ejemplo: Si el personaje esta alegre, triste, enojado, apurado, entre otros aspectos, todas estas características nos informan o comunican sobre un hecho o suceso de la historia.

C.- GLOBOS O BOCADILLOS

Es el espacio donde se colocan los textos que piensa o dicen los personajes. Constan de dos partes: la superior que se denomina globo y el rabillo que señala al personaje que está pensando o hablando. Recuperado de: <http://www.actiludis.com/wp-content/uploads/2009/02/comics.pdf>

La forma de los globos o bocadillos pueden variar, estos están de acorde con el sentido de lo que se está diciendo, pueden significar pensamientos, sueños, cólera entre otras emociones o sentimientos.

Un elemento fundamental del globo es el delta o rabillo que indica de donde se está originando el dialogo o sonido.

D.- ONOMATOPEYA

Es la representación del sonido. Ej.: ¡BOOM!, ¡SPLASH! Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/rutasdelaprendizaje/documentos/Secundaria/Sesiones/Unidad01/Comunicacion/CuartoGrado/COM-U1-4Grado-Sesion7.pdf>

Es la imitación o representación escrita del sonido abstracto como golpes, salpicones, explosiones, gritos, disparos, etc. estos se representan fuera de los globos. A esta representación también se le puede denominar escritura fonética, las letras del ruido o sonido pueden variar de tamaño forma y color.

E.-CARTELAS

Es aquello que dice el narrador y que apoya al desarrollo de la historia. Este texto va escrito en un rectángulo en la parte superior de la viñeta, este texto permite precisar algunos hechos o acontecimientos. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/rutasdelaprendizaje/documentos/Secundaria/Sesiones/Unidad01/Comunicacion/CuartoGrado/COM-U1-4Grado-Sesion7.pdf>

Las cartelas es un rectángulo que está dentro de las viñetas que permite aclarar, sostener o especificar lo que está sucediendo en una determinada escena de la historieta o dialogo entre los personajes, es como la voz del narrador.

F.-TEXTO

Forma gráfica que está presente en una página. Si la situación a contar lo requiere, la tipografía se endurece, o se agranda, se hace minúscula porque se está hablando despacio, o se desgarrar porque el mensaje es sangriento. Puede haber un tipo de letra para cada personaje, o puede hablar con el sonido del mismo. Recuperado de: <http://natystg.blogspot.pe/2007/05/elementos-de-la-historieta.html>

El texto dentro de la historieta también toma el carácter simbólico, ya que la forma en que este escrito tendrá un significado para el lector.

3. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

- ❖ **José Ignacio Ríos Cerdán. Buenas prácticas docentes tomo 3, MINEDU, 1ra Edición mayo 2015.**

“Resolviendo problemas con historietas interactivas”.

El desarrollo de la práctica paso por las siguientes etapas:

- a) Autocapacitación en el uso del software Scratch para crear historietas.
- b) Elaboración de la programación anual y las unidades de aprendizaje, considerando el enfoque de resolución de problemas e incorporando las TIC.
- c) Programación de sesiones de aprendizaje con historietas interactivas, utilizando el software Scratch.
- d) Ejecución de sesiones de aprendizaje con historietas interactivas.
- e) Apoyo de las madres y padres de familia a sus hijas para la realización del Día del Logro en la institución educativa.

- ❖ **Cecilia M^a Azorín Abellán. (2015), Universidad de Murcia, presentó el artículo científico:**

¿Cómo motivar a los nativos digitales para la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje?: el universo wix en el aula.

Los objetivos fueron:

- Diseñar e implementar materiales didácticos hipermedia a través de la herramienta Wix como plataforma de contenido curricular vinculada a la programación docente en el entorno virtual.
- Valorar la utilidad de la herramienta Wix como medio accesible e idóneo para una adecuada atención a la diversidad, como repositorio de información y como fuente de aprendizaje para el alumnado de educación primaria.

❖ **Gamiz Sánchez Vanesa, entornos virtuales para la formación práctica de estudiantes de educación: implementación, experimentación y evaluación de la plataforma aula web, tesis doctoral, octubre 2009.**

El objetivo principal de la investigación es mejorar la calidad del periodo de prácticas usando el entorno virtual de formación Aulaweb.

Como objetivos secundarios se plantearon los siguientes:

1.-Analizar cuáles son las competencias prácticas de los futuros docentes según los proyectos experimentales e informales derivados del proceso de convergencia europea, contrastadas con investigaciones anteriores sobre desarrollo de competencias en estudiantes de educación para detectar las necesidades y carencias de formación

2. Diseñar los contenidos base para el programa formativo virtual en base a las competencias analizadas y haciendo mayor hincapié en las carencias detectadas en estudios e investigaciones previas, para desarrollar esta tarea es preciso:

a. Elaborar un banco de recursos digitalizados como apoyo al programa.

b. Utilizar estrategias formativas colaborativas.

c. Mesclar la presencialidad con la virtualidad a través de la plataforma Aulaweb en un sistema de blended learning.

3.Implementar el programa elaborado en la plataforma Aula Web, adaptando las características de la misma a las nuevas funcionalidades demandadas y sosteniendo el sistema a diversas pruebas hasta llegar a una versión estable y que responda a los requerimientos deseados haciendo especial hincapié en la publicación de contenidos formativos multimedia, el seguimiento del progreso de los estudiantes y las herramientas de comunicación tanto sincrónicas como asincrónicas entre profesores y estudiantes.

4. Enfocar el sistema basado en WWW hacia el fomento de la colaboración entre Universidad-centros de prácticas externos, mediante situaciones comunicativas sincrónicas y asincrónicas.
5. Realizar ampliaciones de módulos e incluir nuevas funcionalidades para que el sistema sea lo más completo posible y responda totalmente al programa elaborado.
6. Poner en práctica el programa formativo elaborado para poder evaluar el impacto y la efectividad didáctica de la metodología de un sistema de blended learning en la formación práctica de los estudiantes de educación.
7. Adaptar y estandarizar procedimientos, procesos y contenidos formativos siguiendo el estándar SCORM, el mayoritariamente adoptado a nivel mundial por la mayor parte de diseñadores, desarrolladores y usuarios de plataformas de e-learning.
8. Evaluar mediante análisis cualitativos y cuantitativos la aplicación experimental realizada para la obtención de inferencias, conclusiones e implicaciones.

4. OBJETIVOS

4.1 OBJETIVO GENERAL

Determinar el uso de los entornos virtuales para el aprendizaje en la elaboración de historietas utilizando los ordenadores HP L1710 en los estudiantes de segundo grado “B” de nivel secundario de la I.E. Manuel Muñoz Najjar Arequipa 2017.

4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Determinar la utilización de los entornos virtuales para el aprendizaje en la elaboración de historietas utilizando los ordenadores HP L1710 en los estudiantes de segundo grado “B” de nivel secundario de la I.E. Manuel Muñoz Najjar Arequipa 2017.

- Determinar el uso de los ordenadores HP L1710 en la elaboración de historietas en los estudiantes de segundo grado “B” de nivel secundario de la I.E. Manuel Muñoz Najar Arequipa 2017.
- Determinar el uso de los elementos del comic en la elaboración de historietas para elevar la calidad de los aprendizajes en el área de Arte en los estudiantes de segundo grado “B” de nivel secundario de la I.E. Manuel Muñoz Najar Arequipa 2017.



5. HIPÓTESIS

5.1 HIPÓTESIS GENERAL

Dado que la intervención de los entornos virtuales para el aprendizaje en el área de Arte utilizando los ordenadores HP L1710 son muy adecuados para el aprendizaje de las artes visuales.

Es probable que esta intervención permita la elaboración de historietas en los estudiantes segundo grado “B” del nivel secundario de la I.E. Manuel Muñoz Najar Arequipa 2017.

5.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

Dado que los entornos virtuales para el aprendizaje son eminentemente atractivos y cuentan con las herramientas necesarias para generar nuevos aprendizajes.

Es muy probable que permita la elaboración de historietas en los estudiantes de segundo grado “B” del nivel secundario de la I.E. Manuel Muñoz Najar 2017.

Dado que los ordenadores HP L1710 son un medio electrónico adecuado para interactuar con entornos virtuales para el aprendizaje.

Es muy probable de que se evidencie su uso en la elaboración de historietas en los estudiantes de segundo grado “B” del nivel secundario de la I.E. Manuel Muñoz Najar.

Dado que la temática historieta y los elementos que la conforman resultan ser un contenido atractivo para la expresión artística en un entorno virtual.

Es muy probable de que se evidencie su utilización para elevar la calidad de los aprendizajes en el área de Arte en los estudiantes de segundo grado “B” del nivel secundario de la I.E. Manuel Muñoz Najar.

III. PLANTEAMIENTO OPERACIONAL

1. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE VERIFICACIÓN

1.1 TÉCNICAS

Para la recolección de datos se utilizó la técnica de encuesta.

1.2 INSTRUMENTO

Se está utilizando el instrumento de formulario de preguntas, el mismo que ha sido diseñado de manera inédita y específica para la realización del presente estudio.

VARIABLES	INDICADORES	SUB INDICADORES	TECNICAS E INSTRUMENTOS	ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO
Entornos virtuales para el aprendizaje (EVA)	Plataforma Wixles	Comunicación Sincrónica	Técnica: Encuesta	1
		Comunicación Asincrónica	Instrumento: Formulario de preguntas	2 (a, b)
		Herramientas de edición colaborativa		3
		Herramientas para generar contenidos		4 (a, b)
		Herramientas para compartir contenidos.		5
		Interface		6 (a, b, c, d, e, f, g, h)
		B Learning		7 (a, b, c, d)
		Calidad		8
		Cantidad		9
		Integración de aplicaciones.		10 (a, b, c, d)
		Importación de recursos y contenidos externos		11 (a, b, c, d, e)
		Facilidad		12

		Efectividad	13
		Eficiencia	14
		Satisfacción	15
		Aula virtual	16
		Buscabilidad	17 (a, b)
		visibilidad	18
		Aceptabilidad	19
		Página Web	20
		Correo electrónico	21 (a, b, c)
		Internet	22 (a, b, c)
		Autenticación de usuarios	23 (a, b)
		Navegador web	24 (a, b, c, d, e)
		Función informativa	25
		Función instructiva	26 (a, b)
		Función motivadora	27 (a, b, c)
		Función lúdica	28
		Función innovadora	29
		-Costo	
		Escalabilidad	30 (a, b)
		Dispositivos de entrada.	31 (a, b, c, d)
	Powtoon		

ordenadores HP L1710	Hardware	El microprocesador	32 (a, b, c)
		Dispositivo de almacenamiento y memoria.	33
		Dispositivo de salida Entorno personal de aprendizaje (PLE).	34 35
	Software	Facilidad de uso	36
		Interactividad	37
		Usabilidad	38 (a, b, c)
		Viñeta	39 (a, b, c)
La historieta	Elementos de la historieta	Dibujo Lenguaje visual Entretenimiento	40 (a, b,)
		Globos o bocadillos	41 (a, b, c)
		Onomatopeya	42 (a)
		Cartelas	43 (a)
		Texto Carácter narrativo Lenguaje verbal	44 (a, b, c, d)

USO DE LOS ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE EN LA ELABORACIÓN DE HISTORIETAS UTILIZANDO LOS ORDENADORES HP L1710 EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO “B” DE NIVEL SECUNDARIO DE LA I.E. MANUEL MUÑOZ NAJAR, AREQUIPA 2017.

FORMULARIO DE PREGUNTAS 01 – 2017

El presente formulario de preguntas, tiene como finalidad conocer el uso de los entornos virtuales para el aprendizaje para la elaboración de historietas utilizando las PCs HP L1710 del aula virtual de la I.E Manuel Muñoz Najar en los estudiantes de segundo grado “B” de nivel secundario Arequipa 2017.

INFORMACIÓN GENERAL

Encuesta realizada a los estudiantes (usuarios del Aula Virtual de la I.E. Manuel Muñoz Najar)

NOMBRES Y APELLIDOS:

- Le rogamos que las preguntas que a continuación detallamos las responda con la mayor exactitud posible.
 - Estimado Alumno se garantiza absoluta confidencialidad de su información.
 - Por favor marque con una (X) el ítem que Ud. considere pertinente según corresponda.
 - Esta encuesta se llenara observando e interactuando con la plataforma Wixles y el software Powtoon donde se encuentra alojada la historieta que creaste.
 - Siga las instrucciones del aplicador para responder el siguiente cuestionario.
- Muchas gracias por su colaboración.

FORMULARIO DE PREGUNTAS 01

INSTRUCCIONES:

No existen respuestas correctas o incorrectas sino que sólo se desea conocer su opinión sincera sobre cada frase o pregunta. Por favor, lea atentamente cada frase o pregunta y marca con una (X) según las alternativas :

TA = Totalmente de acuerdo

A = De acuerdo

N = Neutro(ni de acuerdo ni en desacuerdo)

D = En desacuerdo

TD = Totalmente en desacuerdo

ITEM	ALTERNATIVAS				
	TA	A	N	D	TD
1.-VARIABLE: ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE 1.1.-INDICADOR:PLATAFORMA WIXLES A.-SUBINDICADOR: INTERACTIVIDAD					
COMUNICACION SINCRÓNICA 1.- ¿La plataforma wixles te permitió comunicarte de forma sincrónica, es decir en un mismo tiempo de manera simultánea con tus compañeros en base a un chat?	TA	A	N	D	TD
COMUNICACION ASINCRÓNICA 2 A.- ¿La plataforma Wixles te permitió comunicarte de forma asincrónica, es decir no coincidiendo en un mismo espacio de tiempo con tus compañeros?	TA	A	N	D	TD
2 B.- ¿La plataforma Wixles te permitió dar tu opinión en base a una pregunta en un foro de discusión con tus compañeros?	TA	A	N	D	TD
HERRAMIENTAS DE EDICIÓN COLABORATIVA 3.- ¿La plataforma Wixles te permitió compartir un texto de forma colaborativa con tus compañeros?	TA	A	N	D	TD
HERRAMIENTAS PARA GENERAR CONTENIDOS 4 A.- ¿La plataforma Wixles te permitió generar contenidos?	TA	A	N	D	TD
4 B.- ¿Consideras que a plataforma Wixles es el medio ideal para el intercambio de contenidos para el enriquecimiento mutuo?	TA	A	N	D	TD
HERRAMIENTAS PARA COMPARTIR CONTENIDOS 5.- ¿La plataforma Wixles te permitió compartir contenidos?	TA	A	N	D	TD
B. SUB-INDICADOR:FLEXIBILIDAD					

	TA	A	N	D	TD
6. INTERFACE					
6 A.- ¿Te fue fácil encontrar la información que necesitabas en la plataforma Wixles?					
6 B.- ¿Te fue fácil seguir las instrucciones de la plataforma Wixles?					
6 C.- ¿Te parecen adecuados los colores de la plataforma Wixles para trabajar en ella durante horas?					
6 D.- ¿Los títulos, secciones y categorías están bien ubicados en la plataforma Wixles para poder acceder al material deseado sin dificultad?					
6 E.- ¿El tamaño de letras en la plataforma Wixles es adecuado?					
6 F.- ¿La interface de la plataforma Wixles presenta una estructura en la que los elementos se encuentran organizados de forma consistente? Por ejemplo: en secciones como contenidos, recursos, actividades, tareas, evaluación.					
6 G.- ¿Las imágenes en la plataforma Wixles están correctamente insertadas no impidiéndose su visualización?					
6 H.- ¿Los videos en la plataforma Wixles están correctamente insertados no existiendo dificultad para su correcta visualización y audición?					
7. BLEARNING					
7 A.- ¿Te fue fácil desarrollar las actividades a distancia?					
7 B.- ¿Te fue fácil desarrollar las actividades de forma presencial?					
7 C.- ¿Te fue fácil comprender los contenidos a distancia?					
7 D.- ¿Te fue fácil comprender los contenidos de forma presencial?					
C.- SUBINDICADOR: ESCALABILIDAD					
CALIDAD					
8.- ¿Consideras que el uso de la plataforma Wixles mejoro la calidad de los aprendizajes en el área de arte como herramienta de apoyo a la asignatura?					
CANTIDAD					
9.- ¿La plataforma Wixles te permitió trabajar fácilmente, aun cuando había un gran número de usuarios utilizando otras computadoras?					

D.- SUBINDICADOR: ESTANDARIZACIÓN					
INTEGRACIÓN DE APLICACIONES	TA	A	N	D	TD
10 A.- ¿La plataforma Wixles te permitió ingresar a tu correo electrónico?					
10 B.- ¿La plataforma Wixles te permitió Ingresar a tu Facebook?	TA	A	N	D	TD
10 C.- ¿La plataforma Wixles te permitió utilizar un calendario?	TA	A	N	D	TD
10 D.- ¿La plataforma Wixles te permitió acceder a páginas web?	TA	A	N	D	TD
IMPORTACIÓN DE RECURSOS Y CONTENIDOS EXTERNOS	TA	A	N	D	TD
11 A.- ¿La plataforma Wixles te permitió importar recursos de imagen?					
11 B.- ¿La plataforma Wixles te permitió importar recursos de video?	TA	A	N	D	TD
11 C.- ¿La plataforma Wixles te permitió importar recursos de audio?	TA	A	N	D	TD
11 D.- ¿La plataforma Wixles te permitió importar un documento Word con contenido?	TA	A	N	D	TD
11 E.- ¿La plataforma Wixles te permitió importar diapositivas con contenido?	TA	A	N	D	TD
E.- SUBINDICADOR: USABILIDAD					
FACILIDAD	TA	A	N	D	TD
12.- ¿Te fue fácil de usar la plataforma Wixles?					
EFFECTIVIDAD	TA	A	N	D	TD
13.- ¿La plataforma Wixles te permitió comprender como elaborar historietas?					
EFICIENCIA	TA	A	N	D	TD
14.- ¿Lograste interactuar con rapidez en la plataforma Wixles?					
F.- SUBINDICADOR: FUNCIONALIDAD					
SATISFACCIÓN	TA	A	N	D	TD
15.- ¿Te sentiste satisfecho con la funcionalidad de la plataforma Wixles?					
G.- SUBINDICADOR: UBIQUIDAD					
AULA VIRTUAL	TA	A	N	D	TD
16.- ¿El aula virtual de la plataforma Wixles te proporciono lo que necesitabas para elaborar historietas?					

BUSCABILIDAD					
17A. ¿El sitio web plataforma Wixles cuenta con un enlace de buscador?					
17B. ¿El sitio web plataforma Wixles cuenta con los textos escritos de forma clara en la página principal?					
VISIBILIDAD					
18. ¿El sitio web plataforma Wixles se puede observar desde cualquier dispositivo electrónico?					
H.- SUBINDICADOR: PERSUABILIDAD					
ACEPTABILIDAD	TA	A	N	D	TD
19.- ¿Consideras adecuada la plataforma Wixles para conocer los elementos de una historietta?					
I.- SUBINDICADOR: ACCESIBILIDAD					
PÁGINA WEB	TA	A	N	D	TD
20.- ¿Lograste acceder a la página Web de la plataforma Wixles?					
CORREO ELECTRÓNICO	TA	A	N	D	TD
21 A.- ¿Lograste acceder con tu correo electrónico a la plataforma Wixles?					
21 B.- ¿Lograste acceder con tu correo electrónico de Facebook a las actividades de la plataforma Wixles?					
21 C.- ¿Lograste acceder con tu correo electrónico al foro de la plataforma Wixles?					
INTERNET	TA	A	N	D	TD
22 A.- ¿Se presentó lentitud en la transmisión de información?					
22 B.- ¿Se presentó una interrupción inesperada de la línea de internet?					
22C.- ¿Se presentó lentitud en cuanto a la red de internet? califícala de 1 a 5	1	2	3	4	5
AUTENTICACIÓN DE USUARIOS	TA	A	N	D	TD
23 A.- ¿Lograste autenticarte como usuario en la plataforma Wixles?					
23 B.- ¿Lograste acceder a la plataforma Wixles como usuario con tu contraseña?					
NAVEGADOR	TA	A	N	D	TD
24 A.- ¿El navegador que utilizaste te permitió acceder a la plataforma Wixles?					
24 B.- ¿Utilizaste el navegador Opera para acceder a la plataforma Wixles?					
24 C.- ¿Utilizaste el navegador Internet Explorer para acceder a la plataforma Wixles?					
	TA	A	N	D	TD

24 D.- ¿Utilizaste el navegador Mozilla Firefox para acceder a la plataforma Wixles?					
24 E.- ¿Utilizaste el navegador Chrome para acceder a la plataforma Wixles?					
1.2 .-INDICADOR :POWTOON					
A.-SUBINDICADOR: FUNCIÓN INFORMATIVA	TA	A	N	D	TD
25.- ¿Los videos creados en Powtoon alojados en la plataforma wixles te ofrecieron la información necesaria sobre la elaboración de historietas?					
B.-SUBINDICADOR: FUNCIÓN INSTRUCTIVA	TA	A	N	D	TD
26 A.- ¿La presentación de contenidos de los videos creados en powtoon para comprender la elaboración de historietas te resultaron adecuados?					
26 B.- ¿La cantidad de información de los videos creados en powtoon para la elaboración de historietas te resultó adecuada?	TA	A	N	D	TD
C.-SUBINDICADOR: FUNCIÓN MOTIVADORA	TA	A	N	D	TD
27 A.- ¿Te sentiste motivado al ver los videos creados en powtoon sobre cómo realizar una historieta?					
27 B.- ¿Despertaron tu interés los videos creados en powtoon sobre la elaboración de historietas?	TA	A	N	D	TD
27 C.- ¿Te parecen atractivos los videos creados en powtoon sobre la elaboración de historietas?	TA	A	N	D	TD
D.-SUBINDICADOR: FUNCIÓN LÚDICA	TA	A	N	D	TD
28.- ¿Te parecieron lúdicos los videos creados con powtoon sobre la elaboración de historietas?					
E.-SUBINDICADOR: FUNCIÓN INNOVADORA	TA	A	N	D	TD
29.- ¿Crees que fue innovador crear videos en Powtoon sobre la elaboración de historietas?					
2.-VARIABLE: Ordenadores HP L1710					
2.1 INDICADOR: HARDWARE					
A.-SUBINDICADOR: ESCALABILIDAD	TA	A	N	D	TD
30 A.- ¿Tuviste problemas con el rendimiento normal de la Pc que utilizaste en la Institución educativa?					
30 B.- ¿Tuviste problemas con el rendimiento normal de la Pc que utilizaste fuera de la Institución educativa?	TA	A	N	D	TD

B.-SUBINDICADOR: DISPOSITIVOS DE ENTRADA	TA	A	N	D	TD
31 A.- ¿Presentaste problemas en el uso del teclado que utilizaste en la Institución educativa?					
31 B.- ¿Presentaste problemas en el uso del teclado que utilizaste fuera de la Institución educativa?					
31 C.- ¿Presentaste problemas en el uso del mouse que utilizaste en la Institución educativa?					
31 D.- ¿Presentaste problemas en el uso del mouse que utilizaste fuera de la Institución educativa?					
C.-SUBINDICADOR: EL MICROPROCESADOR	TA	A	N	D	TD
32 A.- ¿Realizaste con normalidad la operación básica de escribir?					
32 B.- ¿Realizaste con normalidad la operación básica de selección?					
32 C.- ¿Realizaste con normalidad la operación básica de traslación de páginas?					
D.-SUBINDICADOR: DISPOSITIVO DE ALMACENAMIENTO Y MEMORIA.	TA	A	N	D	TD
33.- ¿Pudiste almacenar datos en alguno de los discos de memoria de la Pc que utilizaste?					
E.-SUBINDICADOR: DISPOSITIVO DE SALIDA	TA	A	N	D	TD
34.- ¿La pantalla de la Pc que utilizaste te permite visualizar la plataforma Wixles con claridad?					
2.2 INDICADOR: SOFTWARE					
A.-SUBINDICADOR: ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE (PLE).	TA	A	N	D	TD
35.- ¿Pudiste utilizar durante tu aprendizaje con facilidad las funciones que te brinda el Software Windows 7?					
B.-SUBINDICADOR: FACILIDAD DE USO	TA	A	N	D	TD
36.- ¿Pudiste navegar con facilidad en el Software Windows 7?					
C.-SUBINDICADOR: INTERACTIVIDAD	TA	A	N	D	TD
37.- ¿Tu comunicación con el Software Windows 7 es interactiva?					
D.-SUBINDICADOR: USABILIDAD	TA	A	N	D	TD
38 A.- ¿Te fue fácil acceder a la interface gráfica del Software Windows 7?					
38 B.- ¿Te fue fácil utilizar la interface gráfica del Software Windows 7?					
38 C.- ¿Consideras que la interface gráfica del Software Windows 7 es intuitiva en su uso y manejo?					

	TA	A	N	D	TD
3.-VARIABLE: HISTORIETA 3.1 INDICADOR: ELEMENTOS DE LA HISTORIETA SUBINDICADOR: VIÑETA					
39 A.- ¿Lograste distribuir las viñetas correctamente logrando plasmar la historia de forma coherente?					
39 B.- ¿Lograste proponer y crear distintas alternativas para generar una viñeta?	TA	A	N	D	TD
39 C.- ¿Planteaste como mínimo 6 situaciones que fueron expuestas en el desarrollo de tu historieta?	TA	A	N	D	TD
SUBINDICADOR: DIBUJO	TA	A	N	D	TD
40 A.- ¿Seleccionaste e incorporaste la caracterización de los personajes y lograste mantener la unidad compositiva de forma creativa de acuerdo al tema de la historieta?					
40 B.- ¿Los dibujos que utilizaste en tu historieta reflejan un excepcional grado de creatividad?	TA	A	N	D	TD
SUBINDICADOR: GLOBOS O BOCADILLOS	TA	A	N	D	TD
41 A.- ¿Tu historieta tiene coherencia y sentido entre imágenes y texto?					
41 B.- ¿El globo y bocadillo de tu historieta se adecuan a la extensión del texto?	TA	A	N	D	TD
41 C.- ¿Ubicaste los globos o bocadillos en un lugar apropiado?	TA	A	N	D	TD
SUBINDICADOR: SONIDOS ONOMATOPEYICOS	TA	A	N	D	TD
42 A.- ¿Utilizaste coherentemente la escritura fonética para sugerir al lector de tu historieta sonidos y ruidos de forma oportuna?					
SUBINDICADOR: CARTELAS	TA	A	N	D	TD
43 A.- ¿Empleaste la cartela o voz del narrador dentro de tu historieta en correspondencia con lo que sucede dentro de la viñeta?					
SUBINDICADOR: TEXTO	TA	A	N	D	TD
44 A.- ¿Los textos y diálogos que escribiste tienen sentido con el tema que planteaste para el desarrollo de tu historieta?					
44 B.- ¿Utilizaste conectores gramaticales pertinentemente guardando la claridad con el texto?	TA	A	N	D	TD
44 C.- ¿Respetaste la estructura gramatical con pertinencia guardando una correcta relación con el sujeto y el predicado?	TA	A	N	D	TD
44 D.- ¿La estructura textual de tu historieta tiene relación con sus partes (inicio, nudo, desenlace y final) mostrando armonía?	TA	A	N	D	TD

2. CAMPO DE VERIFICACIÓN

2.1 UBICACIÓN ESPACIAL

El presente estudio se realizará en la I.E. Manuel Muñoz Najar, con dirección Pasaje Fernández Dávila 103, en el ámbito del departamento de Arequipa, región de Arequipa, provincia de Arequipa y distrito de Arequipa.

2.2 UBICACIÓN TEMPORAL

Este estudio se llevará a cabo entre los meses de abril y julio 2017, por lo tanto es un estudio trascendente y coyuntural.

2.3 UNIDADES DE ESTUDIO

Las unidades de estudio están constituidas por los estudiantes de segundo grado “B” del nivel secundario de la I.E. Manuel Muñoz Najar.

Universo:

Está conformado por estudiantes de segundo año de nivel secundario.

Muestra:

Se ha establecido una muestra de estudiantes del segundo grado “B” de nivel secundario.

20 estudiantes de segundo grado “B”

El Nivel de confianza es de 99 % y el nivel de margen de error es de 1 % realizándose el muestreo al azar simple.

3. ESTRATEGIA DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Para la recolección de datos, se coordinara con el director de la I.E. Manuel Muñoz Najar del nivel secundario pidiendo la autorización correspondiente así como de los padres de familia de los estudiantes.

Se utilizara la técnica de encuesta y se utilizara como instrumento un formulario de preguntas impreso destinado a obtener respuestas sobre el problema de estudio.

Una vez recolectados los datos estos se sistematizaran estadísticamente para el análisis, interpretación y conclusiones finales.

4. CRONOGRAMA DE TRABAJO

Tiempo Actividades	Noviembre-febrero				Marzo-Mayo				Junio-agosto			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Elaboración del proyecto.	x	x	x	x								
2. Desarrollo del proyecto					x	x	x	x				
Recolección de datos												
Sistematización												
Conclusiones												
Sugerencias												
3. Informe final.									x	x	x	x

MATRIZ DE SISTEMATIZACIÓN DE DATOS

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> ALTERNATIVAS TA A N D TD </div>	1- ¿La plataforma wixies te permitió comunicarte de forma sincrónica, es decir en un mismo tiempo de manera simultánea con tus compañeros en base a un chat?	2 A- ¿La plataforma Wixies te permitió comunicarte de forma asincrónica, es decir no coincidiendo en un mismo espacio de tiempo con tus compañeros?	2 B- ¿La plataforma Wixies te permitió dar tu opinión en base a una pregunta en un foro de discusión con tus compañeros?	3- ¿La plataforma Wixies te permitió compartir un texto de forma colaborativa con tus compañeros?	4 A- ¿La plataforma Wixies te permitió generar contenidos?	4 B- ¿Consideras que la plataforma Wixies es el medio ideal para el intercambio de contenidos para el enriquecimiento mutuo?	5- ¿La plataforma Wixies te permitió compartir contenidos?	6 A- ¿Te fue fácil encontrar la información que necesitabas en la plataforma Wixies?	6 B- ¿Te fue fácil seguir las instrucciones de la plataforma Wixies?	6 C- ¿Te parecen adecuados los colores de la plataforma Wixies para trabajar en ella durante horas?	6 D- ¿Los títulos, secciones y categorías están bien ubicados en la plataforma Wixies para poder acceder al material deseado sin dificultad?	6 E- ¿El tamaño de letras en la plataforma Wixies es adecuado?
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1 LIS		TA	A	A	TA	TA	A	TA	TA	TA	TA	A	TA
2 1.-		TA	TA	TA	A	A	A	A	TA	TA	TA	TA	TA
3 2.-		A	A	A	A	TA	TA	A	TA	TA	TA	TA	TA
4 3.-		TA	A	A	TA	TA	A	A	A	A	A	TA	TA
5 4.-		A	A	TA	A	TA	A	A	TA	TA	TA	TA	TA
6 5.-		TA	TA	TA	TA	TA	A	TA	A	TA	TA	TA	TA
7 6.-		TA	A	A	A	TA	A	TA	TA	TA	TA	A	TA
8 7.-		A	N	A	A	A	A	TA	TA	TA	A	TA	TA
9 8.-		TA	TA	N	A	TA	TA	A	TA	TA	TA	TA	A
10 9.-		TA	A	TA	TA	A	A	TA	TA	TA	TA	TA	TA
11 10.-		A	N	A	A	A	TA	A	A	TA	TA	TA	TA
12 11.-		N	A	TA	A	A	A	TA	TA	TA	TA	TA	TA
13 12.-		TA	A	A	A	A	A	TA	TA	TA	TA	N	TA
14 13.-		A	A	N	TA	TA	N	TA	TA	A	A	A	TA
15 14.-		TA	TA	A	A	A	A	A	TA	TA	TA	TA	TA
16 15.-		A	TA	TA	TA	TA	A	A	TA	TA	TA	A	TA
17 16.-		TA	N	A	A	A	A	TA	TA	TA	TA	A	TA
18 17.-		A	TA	TA	A	TA	TA	TA	TA	TA	TA	A	TA
19 18.-		A	TA	TA	TA	TA	TA	TA	TA	TA	TA	TA	TA
20 19.-		A	TA	A	A	TA	A	TA	TA	TA	TA	TA	TA
21 20.-													
22													
23													
24													
25 1.-													
26 2.-													
27 3.-													
28 4.-													
29 5.-													
30 6.-													
31 7.-													
32 8.-													
33 9.-													
34 10.-													
35 11.-													
36 12.-													
37 13.-													
38 14.-													
39 15.-													
40 16.-													

ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO "B" NIVEL SECUNDARIO

	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y
1	8.F.: ¿La interfaz de la plataforma Wikides presenta una estructura en la que los elementos se encuentran organizados de forma consistente? Por ejemplo, en secciones como contenidos, seces, evaluación.	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
2	8.G.: ¿Las imágenes en la plataforma Wikides están correctamente insertadas no existiendo dificultad para su correcta visualización y audición?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
3	8.H.: ¿Los videos en la plataforma Wikides están correctamente insertados no existiendo dificultad para su correcta visualización y audición?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
4	8.I.: ¿La plataforma Wikides permite trabajar fácilmente aun cuando habla un gran número de usuarios utilizando computadoras?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
5	8.J.: ¿La plataforma Wikides permite trabajar fácilmente aun cuando habla un gran número de usuarios utilizando computadoras?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
6	8.K.: ¿La plataforma Wikides permite trabajar fácilmente aun cuando habla un gran número de usuarios utilizando computadoras?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
7	8.L.: ¿La plataforma Wikides permite trabajar fácilmente aun cuando habla un gran número de usuarios utilizando computadoras?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
8	8.M.: ¿La plataforma Wikides permite trabajar fácilmente aun cuando habla un gran número de usuarios utilizando computadoras?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
9	8.N.: ¿La plataforma Wikides permite trabajar fácilmente aun cuando habla un gran número de usuarios utilizando computadoras?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
10	8.O.: ¿La plataforma Wikides permite trabajar fácilmente aun cuando habla un gran número de usuarios utilizando computadoras?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
11	8.P.: ¿La plataforma Wikides permite trabajar fácilmente aun cuando habla un gran número de usuarios utilizando computadoras?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
12	8.Q.: ¿La plataforma Wikides permite trabajar fácilmente aun cuando habla un gran número de usuarios utilizando computadoras?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
13	8.R.: ¿La plataforma Wikides permite trabajar fácilmente aun cuando habla un gran número de usuarios utilizando computadoras?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
14	8.S.: ¿La plataforma Wikides permite trabajar fácilmente aun cuando habla un gran número de usuarios utilizando computadoras?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
15	8.T.: ¿La plataforma Wikides permite trabajar fácilmente aun cuando habla un gran número de usuarios utilizando computadoras?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
16	8.U.: ¿La plataforma Wikides permite trabajar fácilmente aun cuando habla un gran número de usuarios utilizando computadoras?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
17	8.V.: ¿La plataforma Wikides permite trabajar fácilmente aun cuando habla un gran número de usuarios utilizando computadoras?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
18	8.W.: ¿La plataforma Wikides permite trabajar fácilmente aun cuando habla un gran número de usuarios utilizando computadoras?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
19	8.X.: ¿La plataforma Wikides permite trabajar fácilmente aun cuando habla un gran número de usuarios utilizando computadoras?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
20	8.Y.: ¿La plataforma Wikides permite trabajar fácilmente aun cuando habla un gran número de usuarios utilizando computadoras?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
21	8.Z.: ¿La plataforma Wikides permite trabajar fácilmente aun cuando habla un gran número de usuarios utilizando computadoras?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
22	9.A.: ¿La plataforma Wikides permite trabajar fácilmente aun cuando habla un gran número de usuarios utilizando computadoras?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
23	9.B.: ¿La plataforma Wikides permite trabajar fácilmente aun cuando habla un gran número de usuarios utilizando computadoras?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
24	9.C.: ¿La plataforma Wikides permite trabajar fácilmente aun cuando habla un gran número de usuarios utilizando computadoras?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
25	9.D.: ¿La plataforma Wikides permite trabajar fácilmente aun cuando habla un gran número de usuarios utilizando computadoras?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
26	9.E.: ¿La plataforma Wikides permite trabajar fácilmente aun cuando habla un gran número de usuarios utilizando computadoras?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
27	9.F.: ¿La plataforma Wikides permite trabajar fácilmente aun cuando habla un gran número de usuarios utilizando computadoras?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
28	9.G.: ¿La plataforma Wikides permite trabajar fácilmente aun cuando habla un gran número de usuarios utilizando computadoras?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
29	9.H.: ¿La plataforma Wikides permite trabajar fácilmente aun cuando habla un gran número de usuarios utilizando computadoras?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
30	9.I.: ¿La plataforma Wikides permite trabajar fácilmente aun cuando habla un gran número de usuarios utilizando computadoras?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
31	9.J.: ¿La plataforma Wikides permite trabajar fácilmente aun cuando habla un gran número de usuarios utilizando computadoras?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
32	9.K.: ¿La plataforma Wikides permite trabajar fácilmente aun cuando habla un gran número de usuarios utilizando computadoras?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
33	9.L.: ¿La plataforma Wikides permite trabajar fácilmente aun cuando habla un gran número de usuarios utilizando computadoras?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
34	9.M.: ¿La plataforma Wikides permite trabajar fácilmente aun cuando habla un gran número de usuarios utilizando computadoras?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
35	9.N.: ¿La plataforma Wikides permite trabajar fácilmente aun cuando habla un gran número de usuarios utilizando computadoras?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
36	9.O.: ¿La plataforma Wikides permite trabajar fácilmente aun cuando habla un gran número de usuarios utilizando computadoras?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
37	9.P.: ¿La plataforma Wikides permite trabajar fácilmente aun cuando habla un gran número de usuarios utilizando computadoras?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
38	9.Q.: ¿La plataforma Wikides permite trabajar fácilmente aun cuando habla un gran número de usuarios utilizando computadoras?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
39	9.R.: ¿La plataforma Wikides permite trabajar fácilmente aun cuando habla un gran número de usuarios utilizando computadoras?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
40	9.S.: ¿La plataforma Wikides permite trabajar fácilmente aun cuando habla un gran número de usuarios utilizando computadoras?	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A

Listo

Hoja1 Hoja2 Hoja3

Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	
1	10 D - ¿La plataforma Wixies le permitió acceder a páginas web?	11 A - ¿La plataforma Wixies le permitió importar recursos de imágenes?	11 B - ¿La plataforma Wixies le permitió importar recursos de videos?	11 C - ¿La plataforma Wixies le permitió importar recursos de audios?	11 D - ¿La plataforma Wixies le permitió importar un documento Word con contenido?	11 E - ¿La plataforma Wixies le permitió importar algunos tipos de contenido?	12 - ¿Es fácil de usar la plataforma Wixies?	13 - ¿La plataforma Wixies le permitió comprender como elaborar hitos?	14 - ¿Lograste pensar con rapidez en la plataforma Wixies?	15 - ¿Te sentiste satisfecho con la funcionalidad de la plataforma Wixies?
2	TA	TA	D	TA	TA	A	TA	TA	A	
3	TA	TA	D	TA	TA	TA	TA	TA	TA	
4	A	TA	D	TA	A	TA	TA	TA	TA	
5	TA	A	D	TA	TA	TA	TA	D	TA	
6	TA	TA	D	TA	TA	TA	A	TA	TA	
7	A	TA	TD	A	A	TA	TA	A	A	
8	TD	TA	D	TA	TA	TA	TA	TA	TA	
9	TA	TA	D	TA	TA	TA	TA	TA	TA	
10	TA	A	D	TA	A	A	TA	A	A	
11	A	A	D	TA	TA	TA	A	D	TA	
12	TA	TA	TD	TA	TA	TA	TA	A	TA	
13	D	TA	D	TA	A	TA	TA	A	A	
14	TA	TA	D	TA	TA	TA	TA	A	A	
15	TD	TA	TD	A	A	TA	A	D	TA	
16	TA	TA	D	TA	TA	TA	TA	A	A	
17	TA	TA	TD	A	TA	TA	A	TA	TA	
18	D	TA	D	A	TA	A	A	TA	TA	
19	A	A	TD	TA	A	TA	A	D	A	
20	TA	TA	TD	TA	TA	TA	A	D	TA	
21	TA	TA	TD	TA	TA	TA	TA	TA	TA	
22										
23										
24										
25										
26										
27										
28										
29										
30										
31										
32										
33										
34										
35										
36										
37										
38										
39										
40										

	AJ	AK	AL	AM	AN	AO	AP	AD	AR
16.	¿El aula virtual de la plataforma Moodle le proporciona los recursos que necesitabas para elaborar historiales?	¿El sitio web plataforma Moodle cuenta con un enlace de búsqueda?	¿El sitio web plataforma Moodle cuenta con los textos que puede observar desde cualquier escritorio de forma clara en la página principal?	¿El sitio web plataforma Moodle permite observar los elementos de una historial?	¿Lograste acceder a la página Web de la plataforma Moodle?	¿Lograste acceder con tu correo electrónico a la plataforma Moodle?	¿Lograste acceder con tu correo electrónico de Facebook a las actividades de la plataforma Moodle?	¿Lograste acceder con tu correo electrónico al foro de la plataforma Moodle?	
1	35	36	37	38	39	40	41	42	43
2	A	TD	A	TA	TA	TA	TA	TA	TA
3	TA	TD	TA	TA	TA	TA	A	TA	A
4	TA	TD	TA	A	TA	TA	TA	TA	TA
5	TA	TD	TA	TA	TA	TA	TA	A	TA
6	TA	D	TA	A	A	A	TA	A	TA
7	TA	TD	TA	TA	TA	TA	A	TA	A
8	A	D	A	TA	TA	TA	TA	TA	TA
9	TA	TD	TA	TA	TA	TA	TA	TA	TA
10	A	N	A	A	A	TA	A	A	TA
11	TA	TD	TA	TA	TA	TA	TA	TA	TA
12	A	D	TA	TA	TA	A	TA	TA	A
13	TA	TD	TA	TA	TA	TA	TA	A	TA
14	A	TD	TA	TA	TA	TA	TA	TA	TA
15	TA	N	A	A	TA	TA	A	TA	TA
16	TA	TD	TA	TA	TA	TA	TA	A	A
17	TA	D	A	TA	TA	A	TA	TA	TA
18	TA	TD	A	TA	TA	TA	TA	A	TA
19	A	TD	TA	TA	TA	TA	TA	A	TA
20	TA	TD	TA	TA	TA	TA	TA	TA	A
21	TA	TD	TA	TA	TA	TA	TA	TA	TA
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									
30									
31									
32									
33									
34									
35									
36									
37									
38									
39									
40									

	AS	AT	AU	AV	AW	AX	AY	AZ	BA
1	22 A.- ¿Se presentó lentitud en la transmisión de información?	22 B.- ¿Se presentó una interrupción inusual de la línea de Internet?	22 C.- ¿Se presentó lentitud en cuanto a la red de Internet. Califica de 1 a 5	23 A.- ¿Lograste autenticarte como usuario en la plataforma Wiotes?	23 B.- ¿Lograste acceder a la plataforma Wiotes como usuario con tu contraseña?	24 A.- ¿El navegador que utilizaste le permitió acceder a la plataforma Wiotes?	24 B.- ¿Utilizaste el navegador para acceder a la plataforma Wiotes?	24 C.- ¿Utilizaste el navegador Internet Explorer para acceder a la plataforma Wiotes?	24 D.- ¿Utilizaste el navegador Firefox para acceder a la plataforma Wiotes?
2	TA	D	D-1	TA	TA	TA	D	TA	D
3	D	TD	TD-1	TA	TA	TA	TD	TD	TD
4	TD	TD	TD-1	TA	TA	TA	TD	TD	TD
5	TA	D	TD-2	TA	A	A	TD	TD	TD
6	D	TD	A-4	A	TA	TA	TD	TD	TD
7	A	D	D-1	TA	A	TA	TD	TD	TD
8	TD	TD	TD-2	TA	TA	A	D	TD	D
9	D	TD	A-5	TA	TA	A	TD	TD	TD
10	A	TA	A-4	A	TA	TA	TD	TA	TD
11	TA	A	TD-2	TA	TA	TA	D	TD	TD
12	D	D	D-1	TA	TA	A	TD	TD	TD
13	A	TD	D-1	TA	TA	A	TD	TD	TD
14	TA	D	TD-2	TA	TA	A	D	TD	TD
15	A	TD	TD-1	TA	TA	TA	TD	TD	D
16	TA	TA	D-1	TA	TA	TA	TD	TD	TD
17	TD	TD	D-2	TA	TA	TA	TD	TD	TD
18	D	TD	D-1	TA	TA	TA	TD	TD	TD
19	TD	D	TD-1	TA	TA	TA	D	TD	TD
20	TA	TD	D-1	TA	TA	TA	D	TD	TD
21	TD	D	D-2	TA	TA	TA	D	TD	TD
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									
30									
31									
32									
33									
34									
35									
36									
37									
38									
39									
40									

	BB	BC	BD	BE	BF	BG	BH	BI
1	53	54	55	56	57	58	59	60
2	D	TA	TA	TA	A	TA	TA	A
3	TA	TA	TA	TA	TA	A	A	A
4	A	A	TA	TA	A	TA	TA	TA
5	TA	A	TA	A	TA	A	TA	A
6	TA	TA	TA	TA	TA	TA	TA	TA
7	TA	TA	TA	TA	TA	TA	TA	TA
8	TA	TA	TA	TA	TA	TA	TA	A
9	TA	TA	A	TA	A	TA	TA	TA
10	D	TA	TA	TA	TA	TA	TA	TA
11	TA	TA	TA	TA	TA	A	A	A
12	TA	TA	TA	A	TA	A	TA	TA
13	A	A	TA	TA	TA	A	TA	TA
14	TA	TA	TA	TA	TA	TA	A	A
15	TA	TA	TA	TA	A	TA	TA	TA
16	A	TA	TA	A	TA	TA	TA	A
17	TA	TA	A	A	TA	TA	TA	TA
18	TA	TA	TA	A	TA	A	A	A
19	TA	TA	TA	TA	TA	TA	TA	TA
20	TA	TA	TA	TA	TA	A	TA	TA
21	A	A	TA	A	TA	TA	TA	A
22								
23								
24								
25								
26								
27								
28								
29								
30								
31								
32								
33								
34								
35								
36								
37								
38								
39								
40								

	BJ	BK	BL	BM	BN	BO	BP
1	29 - ¿Crees que fue innovador crear videos en Povvion sobre la elaboración de historias?	30 A - ¿Tuiviste problemas con el rendimiento normal de la Pc que utilizas en la institución educativa?	30 B - ¿Tuiviste problemas con el rendimiento normal de la Pc que utilizas en la institución educativa?	31 A - ¿Presentaste problemas en el uso del teclado que utilizaste en la institución educativa?	31 B - ¿Presentaste problemas en el uso del teclado que utilizaste fuera de la institución educativa?	31 C - ¿Presentaste problemas en el uso del mouse que utilizaste en la institución educativa?	31 D - ¿Presentaste problemas en el uso del mouse que utilizaste fuera de la institución educativa?
2	A	D	TD	D	TD	D	TD
3	TA	TD	TD	TD	TD	TD	TD
4	TA	TD	D	TD	TD	TD	TD
5	TA	TD	TD	TD	TD	TD	TD
6	TA	D	D	D	D	D	D
7	TA	TD	TD	TD	TD	TD	TD
8	TA	TD	TD	TD	D	TD	TD
9	TA	TD	D	TD	TD	D	D
10	A	D	TD	TD	TD	TD	TD
11	TA	TD	D	TD	TD	TD	TD
12	TA	TD	TD	D	D	D	D
13	TA	TD	TD	TD	TD	TD	TD
14	TA	D	D	D	TD	TD	TD
15	A	TD	D	D	TD	D	TD
16	TA	TD	TD	TD	TD	TD	D
17	TA	TD	TD	TD	TD	TD	TD
18	TA	TD	TD	TD	TD	D	TD
19	TA	TD	D	TD	TD	D	TD
20	TA	D	TD	TD	TD	D	D
21	TA	TD	TD	TD	TD	TD	TD
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							
31							
32							
33							
34							
35							
36							
37							
38							
39							
40							

	BQ	BR	BS	BT	BU	BV
1	68	69	70	71	72	73
2	A	TA	TA	TA	A	A
3	TA	TA	A	TA	TA	TA
4	A	A	TA	TA	TA	TA
5	TA	A	TA	TA	TA	TA
6	TA	TA	A	TA	A	TA
7	TA	TA	TA	TD	TA	TA
8	TA	TA	TA	TA	A	TA
9	TA	TA	TA	TA	TA	TA
10	TA	A	TA	TA	A	A
11	A	N	TA	TA	TA	TA
12	A	A	A	TA	TA	A
13	TA	TA	TA	TA	A	TA
14	TA	TA	TA	TA	TA	TA
15	TA	A	TA	TA	TA	TA
16	TA	TA	TA	TA	TA	TA
17	A	A	TA	TA	A	TA
18	TA	TA	A	TA	TA	TA
19	TA	A	TA	TA	TA	TA
20	TA	A	TA	TA	TA	TA
21	TA	A	TA	TA	A	A
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						
31						
32						
33						
34						
35						
36						
37						
38						
39						
40						

	BW	BX	BY	BZ	CA
1					
2	74 TA	75 TA	76 A	77 TA	78 TA
3	TA	TA	TA	A	A
4	A	TA	TA	TA	TA
5	TA	TA	TA	TA	TA
6	TA	TA	A	A	TA
7	A	A	TA	TA	A
8	TA	TA	TA	TA	TA
9	TA	TA	TA	TA	TA
10	A	A	TA	TA	A
11	TA	A	A	A	TA
12	TA	TA	TA	TA	TA
13	A	TA	TA	A	TA
14	TA	A	TA	TA	TA
15	TA	TA	A	TA	TA
16	TA	A	TA	TA	TA
17	A	TA	TA	TA	TA
18	A	TA	A	TA	TA
19	TA	TA	A	TA	TA
20	A	A	TA	A	TA
21	TA	A	TA	TA	TA
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					
32					
33					
34					
35					
36					
37					
38					
39					
40					



Hoja1

Hoja2

Hoja3



Listo

	80	81	82	83	84
80 A.- ¿Lograste distribuir las voces correctamente logrando plasmar la historia de forma coherente?					
80 B.- ¿Lograste proponer y crear distintas alternativas para generar una voz?					
80 C.- ¿Planteaste como mínimo 6 situaciones que fueron expuestas en el desarrollo de tu historia?					
80 A.- ¿Seleccionaste e incorporaste la caracterización de los personajes y/o granle manías en la unidad compositora de forma coherente de acuerdo al tema de la historia?					
80 B.- ¿Los dibujos que utilizaste en tu historia reflejan un excepcional grado de creatividad?					
80 A.- ¿Tu historia tiene coherencia y está bien organizada y bien?					
1	79	81	82	83	84
2	TA	TA	TA	TA	TA
3	A	TA	TA	TA	TA
4	TA	TA	A	A	TA
5	TA	TA	A	TA	TA
6	TA	TA	TA	A	TA
7	A	TA	TA	A	TA
8	TA	A	TA	A	A
9	TA	TA	TA	TA	A
10	TA	TA	TA	A	A
11	TA	TA	TA	TA	TA
12	TA	TA	TA	TA	A
13	A	A	A	TA	TA
14	TA	TA	TA	TA	A
15	TA	TA	TA	TA	A
16	A	TA	A	TA	A
17	A	TA	TA	TA	A
18	TA	A	TA	TA	TA
19	A	TA	TA	TA	A
20	TA	TA	TA	TA	TA
21	TA	TA	TA	A	A
22					
23					
24					
25					
26					

	85	86	87	88	89	90
1						
2	TA	TA	A	TA	A	TA
3	TA	TA	TA	TD	TA	A
4	TA	A	TA	TD	D	A
5	TA	TA	TA	TD	A	A
6	TA	TA	TA	A	A	A
7	TA	TA	TA	TD	A	A
8	A	TA	A	TD	TA	A
9	TA	TA	TA	TD	D	A
10	TA	TA	TA	TA	D	TA
11	TA	A	TA	TD	D	A
12	TA	TA	TA	TD	D	TA
13	TA	TA	TA	TD	A	TA
14	TA	A	TA	TD	TA	A
15	A	TA	TA	TD	D	TA
16	TA	TA	A	TD	A	TA
17	TA	TA	A	TD	TA	TA
18	TA	A	A	A	D	TA
19	TA	TA	TA	TD	A	A
20	A	TA	TA	TA	TA	TA
21	TA	TA	TA	TA	TA	TA
22						
23						
24						
25						
26						

H1 B.- ¿El globo y bocardillo de la latonera se adecuan a la actividad del teatro?

H1 C.- ¿Ubicame los globos o bocardillos en un lugar apropiado?

H2 A.- ¿Utilizame coherentemente la escritura fonética para sugerir el actor de tu latonera sonidos y ruidos de forma oportuna?

H3 A.- ¿Emplicame la cambio voz del narrador dentro de tu latonera en correspondencia con lo que sucede dentro de la videna?

H4 A.- ¿Los textos y diálogo que escribiste se unen bonito con el tema que planteaste para el desarrollo de tu latonera?

H4 B.- ¿Utilizame coherencia gramatical?

	91	92
1		
2		TA
3	A	TA
4	A	TA
5	A	TA
6	A	TA
7	A	A
8	A	A
9	A	A
10	A	A
11	TA	TA
12	A	A
13	A	TA
14	A	TA
15	A	TA
16	A	TA
17	A	A
18	A	TA
19	A	A
20	A	A
21	TA	A
22		
23		
24		
25		
26		

44 C.- ¿Responde la estructura gramatical con pertinencia guardando una correcta relación con el sujeto y el predicado?

44 D.- ¿La estructura textual de tu historia tiene relación con sus partes (inicio, nudo, desenlace y final) no estando armoniz?



PROPUESTA

I. PARTE INFORMATIVA

1.1. Denominación

“Diplomado conociendo los entornos virtuales para mejorar el aprendizaje del área de Arte”

1.2. Duración y fecha

Inicio: Lunes 12 de Marzo del 2018.

Término: Viernes 11 de Mayo del 2018.

1.3. Localización

Urb. San José s/n Umacollo Arequipa – Perú

1.4. Coordinación

Interna: Dr. Olger Gutiérrez Aguilar

Externa: Lic. Leslie Clarisa Salas Valdivia

II. PARTE DESCRIPTIVA

2.1 Justificación

Este proyecto busca ser realizado para atender a la demanda educativa del siglo XXI que va de la mano con la tecnología, la educación a distancia con el apoyo de los entornos virtuales para el aprendizaje como herramientas para difusión y creación del arte, constituyendo hoy en día la alternativa más usada en la educación en los países desarrollados, conformando así una amplia plataforma de aprendizaje que viene a solucionar la atención de una alta población estudiantil que carece de acceso al aprendizaje virtual y a la vez busca atender la demanda de profesores del área de arte en relación a su actualización y capacitación.

2.2 Objetivos

General

- Contribuir a que los docentes del área de arte conozcan los entornos virtuales para mejorar los aprendizajes del área de Arte.

Específicos

- Planificar y ejecutar actividades teóricas y prácticas sobre el uso de entornos virtuales para el aprendizaje para el área de Arte.
- Fomentar la participación e interacción con estos entornos virtuales.

2.3. Metas

- Lograr que el proyecto se aplique a docentes de la Ugel Sur y Ugel Norte sectores en los que se divide el ámbito educativo de la región de Arequipa.
- Superar el 70% de docentes participantes.

2.4. Planteamiento del problema

La enseñanza de artes visuales en las instituciones educativas de Arequipa casi siempre comprende la elaboración de arte bidimensional, como la pintura y el dibujo, y arte tridimensional, como la escultura; pero no el arte digital. Se puede ver como en la última década y gracias al mejor acceso a la tecnología y equipos en las instituciones se ha empezado por enseñar artes mediáticas con elementos artísticos y expresivos de los medios como la fotografía, el cine y el vídeo. Ante esta problemática resulta el planteamiento de esta propuesta para que los docentes del área de Arte puedan capacitarse en el uso de herramientas digitales y entornos virtuales para el aprendizaje y así logren transmitir este conocimiento a sus estudiantes.

2.5. Formulación del problema

Para este trabajo se identifica con una lluvia de ideas tres problemas en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el de entornos virtuales para el aprendizaje en el área de Arte.

2.6. Actividades a realizarse

Actividades	Responsable
Presentación de los contenidos -Los Mooc sobre temas artísticos como alternativa de auto aprendizaje. -Entornos virtuales para la expresión artística. -Entornos virtuales para la apreciación y participación colaborativa. -Programas virtuales para la edición creativa de audios, videos, imágenes, historietas. -Arte digital. -Repositorios de contenidos artísticos. Presentación de un vocabulario específico. Presentación de diapositivas.	Lic. Leslie Clarisa Salas Valdivia Dr. Olger Gutiérrez Aguilar Otros ponentes invitados.
Socialización en los entornos virtuales. Interacción con los entornos virtuales.	Lic. Leslie Clarisa Salas Valdivia
Aplicación de los contenidos.	Lic. Leslie Clarisa Salas Valdivia
Exposiciones grupales.	Lic. Leslie Clarisa Salas Valdivia
Presentación de un trabajo final.	Lic. Leslie Clarisa Salas Valdivia

2.7. Recursos

Material	Cantidad	Costo	Fuente de financiamiento
Proyector multimedia	1	-	-
Laptop	1	-	-
Separatas	90	50 soles	Municipalidad de Arequipa
CDs.	90	40 soles	Municipalidad de Arequipa

2.8. Cronograma

N	ACTIVIDADES	Marzo			Abril				Mayo		RESPONSABLE	COORDINACIÓN
		12 al 16	19 al 23	26 al 30	2 al 6	9 al 13	16 al 20	23 al 27	1 al 4	7 al 11		
1	Presentación de los contenidos Presentación de un vocabulario específico. Presentación de diapositivas. Socialización en el entorno virtual. Interacción con el entorno virtual.	x	x	x							Lic. Leslie Clarisa Salas Valdivia	Dr. Olger Gutiérrez Aguilar
2	Socialización en el entorno virtual. Interacción con el entorno virtual.				x	x	x					
3	Exposiciones grupales Presentación de un trabajo final.							x	x			