

Rosa Miriam Pérez Ramírez de Gutiérrez

CONOCIMIENTO DE AULAS VIRTUALES EN EL NIVEL SUPERIOR PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA FACULTAD DE HUMANIDADES.

Asesora.



**Universidad de San Carlos de Guatemala
FACULTAD DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE PEDAGOGÍA.**

Guatemala, noviembre 2004.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I	2
MARCO CONCEPTUAL	2
ANTECEDENTES DEL PROBLEMA	2
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
ALCANCES Y LIMITES	2
LIMITES	3
CAPITULO II	4
MARCO TEÓRICO	4
HISTORIA DE LA UNIVERSIDAD	4
CONCEPTO DE TECNOLOGÍA	5
LA INTELIGENCIA CONECTIVA	5
LA INTELIGENCIA COLECTIVA	6
REDES Y CONTENIDO ECONÓMICO	7
TECNOLOGÍA ACTUAL	7
TECNOLOGÍA DE PUNTA	7
TECNOLOGÍA DE PUNTA PARA LA EDUCACIÓN ACTUAL Y CENTRO DE MEDIO AUDIOVISUALES	8
INTERNET	9
ORÍGENES DEL INTERNET	9
REGLAS CLAVES	9
IDEAS A PRUEBA	9
LA TRANSICIÓN HACIA UNA INFRAESTRUCTURA GLOBAL	10
AULAS VIRTUALES	10
CONCEPTO DE AULA VIRTUAL	10
COMPONENTES DE AULA VIRTUAL	10
FORMATO DE PRESENTACIÓN	11
CLASES DE AULAS VIRTUALES	11
DISEÑO DE AULA VIRTUAL	11
RESUMEN DE AULA VIRTUAL	11
RECURSOS EDUCATIVOS DISPONIBLES	12
EVALUACIÓN DOCENTE	13
TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN EL NIVEL SUPERIOR	14
TECNOLOGÍA EN EL NIVEL SUPERIOR	15
TECNOLOGÍA EN EL NIVEL SUPERIOR	16
CAPITULO III	17
MARCO METODOLÓGICO	17
OBJETIVOS	17
VARIABLES	17
INDICADORES	17
POBLACIÓN	17
MUESTRA	17
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS UTILIZADOS	18
INVESTIGACIÓN BIBLIOGRAFICA	18
DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	18

LIMITACIONES	18
ANÁLISIS ESTADÍSTICO	18
CAPITULO IV	19
MARCO OPERATIVO	19
GRAFICA 1	20
GRAFICA 2	21
GRAFICA 3	22
GRAFICA 4	23
GRAFICA 5	24
GRAFICA 6	25
GRAFICA 7	26
GRAFICA 8	27
GRAFICA 9	29
GRAFICA GENERAL	29
CAPITULO V	30
MARCO ADMINISTRATIVO	30
RECURSOS	30
MATERIALES	30
MOBILIARIO Y EQUIPO	30
PRESUPUESTO	30
CONCLUSIONES	31
RECOMENDACIONES	32
BIBLIOGRAFÍA	33
ENCUESTA	34
ENCUESTA	35
FOTOGRAFÍA 1	36
FOTOGRAFÍA 2	37
FOTOGRAFÍA 3	38
FOTOGRAFÍA 4	39
FOTOGRAFÍA 5	40
FOTOGRAFÍA 6	41
FOTOGRAFÍA 7	42
FOTOGRAFÍA 8	43
FOTOGRAFÍA 9	44
MAPA DE GUATEMALA	45
ORGANIGRAMA DE LA FACULTAD DE HUMANIDADES DE GUATEMALA	46

Este estudio fue presentado por su autora, como trabajo de tesis requisito para optar el grado de Licenciada en Pedagogía y Ciencias de la Educación.

Guatemala, noviembre de 2004.

INTRODUCCIÓN

El trabajo de investigación es importante al tratar la evolución que ha tenido la Universidad, desde su fundación hasta la fecha, y los adelantos tecnológicos que cada día se descubren en el proceso de Enseñanza Aprendizaje.

La facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala cada día amplía la cobertura del estudiantado, proporcionando la oportunidad de superación profesional para estar preparados y en el futuro poder aspirar a un mejor trabajo.

Cuando se habla de Enseñanza Aprendizaje esto va dirigido al docente, quien tiene que actualizarse pues cada día la tecnología avanza como lo vemos con la creación de las Aulas Virtuales que esta incluida en la red mas actualizada, los avances de las computadoras y el Internet que nos indica que son herramientas necesarias para la aplicación de la tecnología educativa.

CAPITULO I

1. MARCO CONCEPTUAL

1.1 Antecedentes del Problema.

Los problemas o desafíos que enfrenta la sociedad guatemalteca en el contexto educativo, merecen especial atención principalmente en lo que respecta a cobertura, calidad y estructura, costo y administración en su conjunto. La Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala ha creado muchas carreras como profesorado y licenciaturas para mejorar los sistemas de educación y formación abiertas y a distancia, han dejado de ser una alternativa más de enseñanza para convertirse en un modelo educativo de innovación pedagógica del presente siglo.

1.2 Importancia de la Investigación.

La base de la creación de la Universidad virtual no se da solo por los cambios tecnológicos, sino especialmente por el desarrollo de la economía del conocimiento, téngase en cuenta, del conocimiento, no de la información. Este sentido la universidad se origina como respuesta a una necesidad social de administrar el conocimiento educativo.

A través de la educación presencial y a distancia como el aula virtual que se constituye en el nuevo entorno del aprendizaje al convertirse en poderoso dispositivo de comunicación y de distribución de saberes, que además ofrece un espacio, para atender, orientar y evaluar a los participantes.

1.3 Planeamiento del problema

Necesidad de estar a la vanguardia de la tecnología y adquirir una enseñanza sistemática.

1.4 Alcances y límites

1.4.1 Alcances

El problema es de tipo descriptivo porque pretende establecer las ventajas que presenta el aula virtual en el nivel superior de la Facultad de Humanidades; sin embargo es importante recordar que no es la tecnología por sí misma la que contribuye al aprendizaje sino la forma como esta es aprovechada por los profesores y alumnos.

1.4.2 Límites

- a) **Ámbito geográfico:** Sector central
- b) **Ámbito Institucional:** Universidad de San Carlos de Guatemala, Facultad de Humanidades.

- c) **Ámbito personal:** alumnos de profesorado y licenciatura de la Facultad de Humanidades.
- d) **Ámbito Temporal:** Alumnos del nivel superior inscritos en el ciclo 2004 de la Facultad de Humanidades.
- e) **Ámbito Temático:** Alumnos de profesorado de licenciatura que no cuentan en Aula Virtual.

CAPITULO II 2.MARCO TEÓRICO

2.1 HISTORIA DE LA UNIVERSIDAD

La Universidad de San Carlos de Guatemala ha padecido disminución esencial; todo el mundo se ha dado cuenta pero muy pocos han clamado contra el inexplicable vacío.

Minuciosos historiadores se refieren a intentos de la fundación de una Facultad desde 1922, solo tendrían las maestras normalistas.

El año 1929 el General Lázaro Chacón fundó como dependencia del Ministerio de Instrucción Pública, la Escuela Normal Superior hace la petición por los maestros de primaria para ampliar y perfeccionar su saber profesional que era por dos años. El año de 1932 se trabajó con fervor pedagógico y muchos profesores habían sustentado su examen y dignamente se quedaron esperando el título, porque sin decreto ni explicación por orden del general o Ubico fue cerrada la facultad.

El 5 de mayo de 1932, durante cuatro años no se volvió hablar de la Facultad, pero a partir del año de 1934 se realizan peticiones que se quedaban en el olvido. La insistencia tuvo fruto con el decreto 12 de la junta revolucionaria del gobierno, del artículo 77 de la Constitución de la República en inciso 23 del artículo 3, integra la Universidad, diferentes carreras entre ellas esta la Facultad de Pedagogía, como firma principal la de Jacobo Arbenz dada el 9 de noviembre de 1944 y el 17 de septiembre de 1945, se restauró la nueva Facultad, gracias al Doctor Juan José Arévalo Bermejo fundador de la Facultad de Humanidades el 17 de septiembre de 1945. La facultad se considera la legítima heredera de esa constante actividad de los estudios humanitarios que nacieron en los albores de la propia nacionalidad guatemalteca del siglo XVI.

Actualmente la facultad puede ofrecer estudios en sus diversos departamentos, lo cual permite integrar el pensamiento universitario. Con visión conjunta y universal de los problemas del hombre y del mundo fomentado y desarrollando el pensamiento humanista.

Autoridades

El máximo organismo de la facultad de Humanidades es la Junta Directiva, integrada por el decano y la preside un secretario y cinco vocales de los cuales dos serán catedráticos uno profesional no catedrático y dos estudiantes y otros organismos que funcionan en la facultad.

La facultad ha creado muchas carreras que ofrecen de profesorados y licenciaturas para mejorar los sistemas de educación y formación abiertos y ha

distancia han dejado de ser una alternativa mas de enseñanza para convertirse en un modelo educativo de innovación pedagógica del presente siglo.

2.2 Concepto de Tecnología:

El termino proviene de las palabras griegas *tecne* que significa “arte” u oficio y *logos* “conocimiento” o ciencia” área de estudio, por tanto, la tecnología es el estudio o ciencia de los oficios.

Algunos historiadores científicos argumentan que la tecnología, es el estudio de las herramientas de la producción industrial.

En su forma actual, la tecnología emprende el estudio de los materiales, el estudio de los procedimientos de obtención, el estudio de la realización de las funciones elementales, el estudio de algunas maquinas a nivel del primer ciclo la tecnología se define como una disciplina de reflexión experimental a partir de los objetos concretos fabricado por el hombre.

La tecnología acompaña al hombre desde el momento en que comenzó a fabricar su primera herramienta de piedra día a día evoluciona en el inmenso campo que se abre a partir de cada uno de los avances de la ciencia inventos o descubrimientos.

Las tecnologías cambian al mundo y, en detalle, el desarrollo de los nuevos medios da el lugar al aspecto de una aldea global suponiendo en que manera da vuelta a los aspectos tribales y una cultura audio táctil.

El contenido de la media es la extensión que esto proporciona.

Los medios son una función que regula las relaciones reciprocas entre el hombre y la atmósfera, siendo una continuación artificial del individuo natural. Los medios contribuyen a la formación de nuestra experiencia. En consecuencia el individuo se adapta a la forma de los medios; cuando es antes, que la televisión así lee mi libro, uno entra en una dimensión diversa y la organización mental y corporal es diferente.

De esta manera el nacimiento del libro transforma las reacciones de la mente profundamente para adaptarla a la lectura. Los cambios aquí dan vuelta inclusive de la manera de la escritura y en la opinión el texto almacenado no es objetivo final, si no una cuestión que puede ser procesada en los conceptos metalística .

2.2.3 LA INTELIGENCIA CONECTIVA

Se va de un grupo de las ideas de su mentor, adaptando y desarrollando el concepto de las tecnologías, las telecomunicaciones y la informática son una extensión del cerebro humano.

El concibe al Internet como una suerte del concejo global que interconecte a los cerebros individuales una idea similar como.

WWW es una extensión de nuestra propia mente, pero con los recursos de nuestras mentes de millones de individuos.

El autor precisa ahora puede conectar las computadoras entre ellas, porque cuando conectamos nuestra mente el uno al otro por primera vez dentro de la historia de la tecnología, de esta manera los seres humanos están en una situación de mente conectada con un gran acceso de ayuda a la información de clases diversas que cree nuevo resumen.

Los medios influyen el desarrollo del capo. Ese desarrollo debe ser para acordar el entendido a los medios en que se esta relacionando con la lengua, cuando la lengua es externa nos controla y cuando la lengua es interior la controlamos. La radio y la televisión constituyen los idiomas externos, de esta manera la televisión transforma la gente en consumidores, mientras que la computadora restaura la energía del libro.

El Internet recolecta los elementos de la radio y la televisión en el contexto de la computadora y de ella genera una transferencia de la energía de producir al consumidor.

Cuando la computadora y el teléfono combinan se crea una inteligencia conectiva y nuestro proceso mental modificados. La minoría se unifica en la conexión de los individuos. La inteligencia conectiva se puede utilizar para intercambiar la información y para reorganizar algunas prácticas del trabajo, del negocio, de la educación y del gobierno.

Este concepto de la inteligencia conectiva se refiere al aspecto de la inteligencia colectiva. Este tipo de la inteligencia plural se refiere al ambiente de un sistema abierto de los contactos de las personas a la persona en red y especifica cierta que alternadamente sea una de las maneras de la organización dentro de la inteligencia colectiva.

De esta manera las nuevas tecnologías despiertan un amanecer de la inteligencia colectiva que permita visualizar un futuro donde sienten los cambios nuevos y la forma democrática de participación y abrirse en el proceso de tomas decisiones tanto en el campo político como en el económico.

2.2.4 LA INTELIGENCIA COLECTIVA

Desarrolla su pensamiento que empieza con cuatro trabajos fundamentales:

A) Maquina b) Universo c) Inteligencia d) Tecnología

La idea principal contenida en sus teorías es que el crecimiento e información de la sociedad levanta solamente una nueva visión del mundo, una mutación autoprológica, comprobable verdadera a la que esta sucedida con venir de la escritura.

2.2.5 REDES Y CONTENIDO ECONÓMICO

No ha sido ninguna gran sociedad y ningún gobierno que haya decidido construir el Internet. Es un fenómeno totalmente espontáneo, siendo el resultado la contracción, parte de un movimiento social de una juventud, cosmopolita y construida que esta interesadas en el fenómeno de la inteligencia colectiva Realidad y Virtualidad.

La cosa virtual es cualquier cosa que exista potencialmente con posibilidad de mejorar inventivamente La Nueva Cultura.

Los mensajes que tienen valor en ciberespacio son los que ayudan a buscar las referencias que guía la visibilidad y la transparencia del conocimiento disponible aumenta.

2.2.6 LA TECNOLOGÍA ACTUAL

Los avances en medicina y cirugía operaciones comunes, el transplante, la clonación para lo cual se vale de aparatos de tecnología moderna que sirven para salvar vidas humanas.

2.3.1 TECNOLOGÍA DE PUNTA

La realidad Virtual el público conoce hace poco tiempo, los investigadores están trabajando este problema desde hace muchos años. En la década de 1960 se desarrollaron prototipos de dispositivos de interacción de fuerza con el usuario, los dispositivos de una forma espectacular en los últimos años como consecuencias de varios nuevos avances de la tecnología.

Potencia y la capacidad de memoria y su costo se ha reducido de forma considerable. Estos factores, junto con la aparición de mejores pantallas de cristal líquido para la HMD, permiten a los científicos de muchos laboratorios desarrollar y utilizar simulaciones de realidad virtual, por ejemplo explorando y manipulando datos experimentales de una forma imposible anteriormente.

Realidad virtual en red permitirá que varias personas de varios continentes participen al mismo tiempo en tele conferencias, en quirófanos virtuales o en ejercicio simulados de entrenamiento militar.

Una persona puede diferenciar con facilidad el mundo real del virtual, dada a simplificación de las escenas y las limitaciones de los gráficos y la pantalla de las computadoras.

La computadora usa la Información de posición de la HMD para transmitir sonidos a través de los auriculares de forma que parezca que su origen tiene una posición definida en el espacio virtual.

El objetivo principal es proveerles de maquinaria moderna que les ofrezca un rendimiento productivo y con precios accesibles. Y en base a la capacidad técnica

e imaginación creativa que tienen los pequeños empresarios de un país y para avanzar se les debe potenciar con maquinaria, con las características tecnológicas que puedan ofrecer un alto rendimiento de producir mejor calidad y bajo costo si entra la tecnología de punta esta es aula virtual y centros de medios audiovisuales y el correo electrónico etc.

2.3.2 TECNOLOGÍA DE PUNTA PARA LA EDUCACIÓN AULA VIRTUAL Y CENTRO DE MEDIO AUDIOVISUALES

Un aula virtual y centro de medios audiovisuales representa la última tecnología en lo que se refiere alrededor del mundo, ofreciendo nuevas y atractivas ventajas para el conocimiento sea transmitido al estudiante de una manera directa y sencilla.

Aplicaciones:

Las aplicaciones son realmente infinitas, a continuación algunos usos:

Sistema operativo de control a distancia ζ , lo cual no permite a través de un Mouse y un teclado inalámbrico controlar todo a una distancia considerable de donde se encuentra el servidor, de modo que se pueda realizar una exposición a un lado de la misma pantalla.

La presentación de exposiciones con fotografías, animaciones, videos, graficas, estadísticas, textos y todo lo que una exposición de alto nivel requiere.

Audio: reproducción de cualquier tipo de formato de audio, ya que la media cuenta con potentes bocinas estereo.

Amplificaciones de sonido: una de las ventajas de este tipo es que se puede hacer prácticamente todo, de esta manera con la ayuda de un micrófono de ser necesario el equipo puede funcionar como un amplificador de voz video conferencia del mundo impartir una cátedra virtualmente.

Manejo de correo electrónico a través de Internet de una red de área local (Lan) el servidor se dará cuenta con un lector de DVD ideal para la reproducción de documentos y una copia de CDS para distribución de materiales educativos. Conecto una videogradora (VCR) y presente material educativo de una forma análoga.

2.4.1 INTERNET

Internet es una oportunidad de difusión mundial, un mecanismo de propagación de la información de un medio de colaboración e interacción entre los individuales y sus ordenadores independientemente de su localización geográfica.

Internet representa uno de los ejemplos mas exitosos de los beneficios de la inversión sostenida y del compromiso de investigación y desarrollo en infraestructura informática.

2.4.2 ORÍGENES DEL INTERNET

La primera descripción documentada acerca de las interacciones sociales que podrían ser propiciadas a través del Networking trabajo en red, contenida en una serie de memorando escritos.

Licklider, del Massachussets Instituto de Tecnología, en agosto de 1962 y así continuaron las aportaciones para los experimentos. En octubre de 1972, se organizo una demostración pública de la nueva tecnología de red.

Fue también en 1972 cuando se introdujo la primera aplicación “Estrella” el correo electrónico. Desde entonces, la aplicación de correo electrónico se convirtió en la mayor red durante una década.

Hoy en día en el World Wide Web, es decir del enorme crecimiento de todas las formas de tráfico persona a persona.

2.4.3 REGLAS CLAVE

Se propusieron otras aplicaciones en los primeros tiempos de Internet, desde la comunicación vocal basada en paquetes o varios modelos para compartir ficheros y discos, hasta los primeros programas gusanos que mostraban el concepto de agente y por supuesto de virus.

Un concepto clave en Internet es que no fue diseñada para una única aplicación sino como una infraestructura general dentro de la que podrían concebirse nuevos servicios, como con prosperidad demostró la aparición de la Word Wide Web.

Este fue posible solamente debido a la orientación de propósito general que tenia el servicio implementando mediante TCO e IP

2.4.4 IDEAS A PRUEBA

Uno de los desafíos más interesantes fue la transición del protocolo para ARFANET desde NCP a TCP/IP del 1 de enero de 1983. Se trataba de una ocasión muy importante que exigía que todos los hosts se convirtieran simultáneamente a que permanecieran comunicados mediante mecanismos desarrollados para la ocasión. La transición fue cuidadosamente planificadamente de la Comunidad con varios años de antelación a la fecha en 1985 Internet estaba firmemente establecida como una tecnología que ayudada a una amplia comunidad de investigadores y desarrolladores, y en pesaba hacer empleada por otro grupos su comunicaciones diarias entre ordenadores el correo electrónico se

empleaba entre varias comunidades, a menudo entre distintos sistemas la interconexión entre los diversos sistemas de correos demostraba la utilidad de las comunicaciones electrónicas entre personas

2.4.5 LA TRANSICIÓN HACIA UNA INFRAESTRUCTURA GLOBAL

Al mismo tiempo que la tecnología, Internet estaba siendo validada experimentalmente y usada ampliamente entre un grupo de investigadores de informática se estaban desarrollando entre redes y tecnologías.

El efecto del ecuarismo del programa NSFNET y su financiación (200 millones de dólares entre 1986 y 1995 y de la calidad de los protocolos, fue tal que en 1990 cuando la propia ARPANET se disolvió, TC/IP había sustituido o marginado a la mayor parte de los restantes protocolos y grandes redes de ordenadores de IP estaba en el camino de convertirse en el servicio portador de la llamada infraestructura global de la información.

2.5.1 AULAS VIRTUALES

Los sistemas de educación y formación abiertas y a distancia han dejado una alternativa más de enseñanza para convertirse en un modelo educativo de innovación pedagógica del presente siglo.

2.5.2 Concepto de aula virtual.

- Las aulas virtuales son el soporte de Internet utilizando las nuevas tecnologías de una clase presencial como una herramienta más en la educación a distancia. A cada modulo de un curso le corresponde un aula virtual.
- Las aulas virtuales y las tutorías deben ofrecer al alumno todo el soporte necesario mientras pertenece ala comunidad, los tutores hacen la función de jefe de estudios al que acude cuando se tiene un problema en el aula virtual.

2.5.3 Componentes del aula virtual.

- Desde ellas, se puede acceder a todo lo relacionado con un modulo de estudio.
- Contenido textual del curso
- Fichero de preguntas y respuestas
- Calendario de entrega de trabajos
- Tablón de anuncios del aula
- Comunicación interactiva
- Bibliografía
- Biblioteca

2.5.4 Formato de presentación.

- En línea. Acceso a Internet mediante asignación de un usuario y su respectiva clave de acceso
- Local
- Estructura y diseño en ambiente gráfico para su lectura en cualquier navegador, pero con interacción total al grupo de trabajo.

2.5.5 Clases de aulas virtuales.

- Textuales presentación de documentos electrónicos y digitales para ser leídos a cualquier momento
- Realidad Virtual

Utilización del aula y sus recursos en el tiempo real a través de los entornos virtuales implementados en Chat interactivo.

2.5.6 Diseño aula virtual.

- Diseño de documentos de formato electrónico digital (pdf) y html.

En 1987 los esposos David Martín y Nancy Knowtno ven la necesidad de la tecnificación y es en 1991 cuando aparece la primera pantalla interactiva empleando actualmente a 400 personas y estas pantallas son usadas en 65 países del mundo.

2.5.7 Resumen

El aula virtual es un ambiente en Internet al cual se accede a través de un explorador (Browser) desde cualquier lugar del mundo este ambiente permite que el estudiante pueda asistir a clases desde su computadora. El ambiente del aula virtual está preparado para que el mundo encuentre todo lo necesario para estudiar físicamente, incluyendo: agenda de actividades, informaciones generales, programa de estudios referencias, bibliografías, material de estudio, trabajos, tareas, controles y exámenes. Pero lo más importante es que el aula virtual permite a un estudiante conversar con sus compañeros y con el profesor (los profesores a través de foros de discusión y eventualmente a través de correo electrónico y Chat.

Tomando en cuenta que una de las herramientas en el sistema educativo más avanzado en tecnología son las aulas virtuales, siendo un reto para el docente en la actualización de la enseñanza y así el educando aproveche la evolución de la educación a través de la tecnología y los conocimientos son transmitidos en forma directa y sencilla

2.6.1 RECURSOS EDUCATIVOS DISPONIBLES

Panorama General

En medio de las contradicciones entre avances y retrasos entre direcciones contrarias que ponen al mundo entre la espada y la pared en un panorama verdaderamente crítico de eroga la tecnología como salvadora o como bomba de tiempo.

El panorama de la educación actual enriquecida y sostenida por las nuevas tecnologías la idea ampliando considerablemente sin lugar a dudas, aquella imagen del salón de clases de la asistencia presencias de los jóvenes y la labor, noble y entregada del maestro presente al grupo. Ahora los sistemas no escolarizados las universidades virtuales, los cursos en línea, están abriendo brechas cada vez mas profunda en el escenario educativo y sin embargo existen viejas estructuras organizativas que no pueden entender y respaldar en la medida de lo necesario estos nuevos senderos así contradicciones serias que configuran barreras al desarrollo y la utilización real, y extendida de las nuevas tecnologías.

En los habitos educativos en la mayoría de los hábitos en el panorama científico y tecnológico han ido forjando circunstancia cada vez más innovadoras.

En relación con el proceso de enseñanza aprendizaje esas innovaciones son sustentadas por verdaderos esfuerzos institucionales a pesar de las limitaciones económicas de los recortes presupuéstales a las áreas culturales y educativas se han ido configurando estrategias avanzadas que posibilitan el ingreso e integración a interesantes plataformas operativos. Agregando variadas y enriquecedoras posibilidades creativas son vastos y diversificado los aportes que tanto ha formado como en contenido presentan situaciones nuevas y enmarcan soluciones nunca antes imaginadas.

Las estrategias aplicadas se vuelven erróneas al valorar mas las acciones de tipo tradiciones que los esfuerzan docentes por apuntar a la comprensión y adoptando esas tendencias nuevas acordes a nuestro tiempo.

La carencia de equipos idóneos o en cantidades suficientes que posibiliten un uso dinámico y accesible de en pulidoras para los alumnos sobre todo instituciones estatales con población estudiantil de trabajo recursos muchos estudiantes no cuentan con computadoras en su casa incluso muchas de esa maquinas son equipos ya usados de poca memoria y es cada velocidad y por eso en mas reducido en numero de jóvenes que pueden accederse a Internet de sus hogares.

Los maestros requieren de apoyo institucional para la concreción y desarrollo de sus inquietudes accesoria mayor de diferentes áreas educativa cuando las condiciones objetivas son adversas y las apoyan mencionados no se otorgan los proyectos caen y lo posible se convierte en imposible.

Los proyectos a tiempo pueden ser verdaderamente generadores de calidad educativa cuando la producción de proyectos académicos como la elaboración de Software educativo a la realización de videograbadoras educativos para uso independiente o para su incorporación en proyectos virtuales, etc. En la que los maestros se han visto y se ven indefectiblemente sumergidos, con labores muchas veces titánicas que generalmente al menos o son aun valores y embaulados en la dimensión justa.

2.6.2 EVALUACIÓN DOCENTE

Prepositiva y creadora en etapas solicitaría y silenciosa, del diseño y producción de la infraestructura para la tecnología educativa.

La tecnología educativa puede existir sin embargo en los procesos de evaluación es innegable que contenía la importancia de clases adicionales feote un grupo dentro del salón de cuarenta, cincuenta o sesenta alumnos.

No existe un diseño evaluarlo adecuado a esta nueva realidad que abórdale el proceso de enseñanza aprendizaje en salones virtuales con grupo para miles de usuarios en simularía consideran la calidad de horas frente a grupos pero no se contabilizan las horas y horas de escritores y de computadoras para fundamentos y diseñar los proyectos que incluyen a las nuevas tecnologías.

Por otra parte, la elaboración cualitativa tanto de clases tradicionales como de materiales audiovisuales, multimedia, cursos en línea, etc. También requieren de mayor atención en estos tipos. Los topes y tabuladores, que manejan parámetro principalmente total y excelencia académicos que son, la menos teóricamente, premisas sobre las que debe erigirse la nueva educación.

Se requiere sin duda entonces, de parámetros sustancialmente diferentes para considerar a las actividades académicas sustentadas por las nuevas tecnologías. Es indispensable considerar en una nueva dimensión la evaluación de la actividad docente en estos hábitos; esos nuevos parámetros deben ser reinventados con base en los nuevos paradigmas.

En el marco de esta problemática, la consideración de puntaje también debe ir acorde con estas tendencias. Los maestros guionistas, los maestros productores, los maestros diseñadores, los maestros comunicadores, son especialistas en sus respectivas asignaturas pero además se preparan para proporcionar y propiciar toda la infraestructura que garantiza la multiplicación y difusión de los contenidos. A través de los diversos medios de comunicación, de la computadora del Internet o de la multimedia propiamente, dicho los mensajes educativos posibilitan a distancia la multiplicación de alternativas y de rutas de aprendizaje.

2.7.1 TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN EL NIVEL SUPERIOR

La enseñanza superior es periodo de estudios avanzados que se inician al termino de la enseñanza media superior (PRE-paratori bachillerato), con el fin de formar y capacitar técnicos y profesionales mediante el conocimiento científico-tecnológico en el mas alto nivel. La enseñanza superior en global una serie de curso de nivel pregrado impartido por escuelas universitarias que ofrecen la titulación de grado de diploma turra y de pos grado (impartido por facultades universitarias con titulaciones de licenciatura, maestría y doctorado), pero también incluyen la educación superior tecnológica

En la mayoría de los ámbitos educativos, los cambios en el panorama científico y tecnológico han ido forjando circunstancias cada vez más innovadoras. En relación con el proceso de enseñanza-aprendizaje, esas innovaciones son sustentadas por verdaderos esfuerzos institucionales.

A pesar de las limitaciones económicas, de los recortes presupuestales a las áreas culturales y educativas, se han ido configurado estrategias avanzadas, que posibilitan el ingreso a integración a interesantes plataformas operativas. Albergado variada y enriquecedora posibilitadas creativas, son vastos y diversificados los aportes que, tanto en forma como en contenido, presentan situaciones nuevas y enmarcan circunstancias imprevistas que desencadenan soluciones nunca antes imaginadas.

Paralelamente, existen otros aspectos de la índole distinta pero que finalmente apuntan a lo mismo. En muchos casos, más allá de apoyos económicos que en determinado momento pueden no ser factibles, los maestros requieren de apoyo institucional para concreción y desarrollo de sus inquietudes. Por ejemplo, la comprensión de las áreas directivazas en relación y vinculaciones académicas necesarias, en relación con asesoráis que deben o recibirse n otras instituciones o en relación con la asistencia a eventos afines a los proyectos es realmente indispensable. Sin embargo, en algunos casos si se manifiestan esa comprensión, pero en muchos, otros no son así.

Cuando las condiciones objetivas son adversas y los apoyos que mencionamos no se otorgan, entonces los proyectos se “caen” y lo posible se convierte en imposible. En el mejor de los casos, esta indolencia provoca un retraso en la concreción y proyectos que apoyados a tiempo podían haber sido verdaderamente generadores de calidad educativa. Por el contrario, cuando estas condiciones si se presenta, la motivación que esto implica es determinante en la actitud positiva, creativa y colaboradora del docente, lo que reditúa directamente en excelencia académica.

Los maestros de todos los niveles, se han visto y se ven requeridos de emularse a sí mismo es esta carrera entre los esquemas generacionales y los avances científicos. Los educadores que cruzaron el puente siglo XX al siglo XXI han sido y son protagonistas de un difícil rol de crecimiento obligado, de exigencia

permanente, de un compromiso con su tiempo y con sus estudiantes; son pioneros de un esfuerzo experimental inédito

La naturaleza misma de la actividad docente lleva a los maestros a ensayar siempre una dinámica dispuesta a cambiar para creer, para perfeccionarse, para actualizarse. Ante la perspectiva que ofrecen los cursos en línea, la Educación a distancia, el software y los multimedia en general, la incorporación de los mapas curriculares a esos ámbitos tecnología requiere de preparación, de investigación, de esfuerzos profesionales y extra profesionales notable.

En estrecha relación técnica y académica con los especialistas en informática, la comunidad académica que aborda, el desarrollo y modela los contenidos, ejercita necesaria e indefectiblemente una practica indagatoria permanente. Buscando sustentar la adecuación de los programas de las asignaturas al lenguaje idóneo para cada mensaje, se ven necesitados a incursionar en las posibilidades expresivas del video, del sonido, de las imágenes. Así entonces, color, valor, composición, movimiento, equilibrio, etc., se constituye en nuevas herramientas que, modulado a través de las posibilidades de interacción y sumergiéndose en los causes del Internet, van cristalizados en los núcleos vitales centrados en el receptor, sea estudiante, colega, usuario de cualquier punto del mundo.

Actualmente, gran parte de las instituciones educativas de todos los niveles, cuentan con área informáticas que con mayor o menor infraestructura y presupuesto, pueden abarcar, abordar y resolver todo lo relativo al establecimiento de cursos en líneas, manejo de multimedia, tele-educación, etc. Pero es innegable que tetándose de proyectos educativos, todos necesitan apoyarse en el maestro como figura decisiva. Principalmente, por el manejo de contenidos de mensajes que son la enseñanza – aprendizaje; pero también por que sigue siendo protagónico el papel del docente en consideración del diseño de los programas, en la selección de medios audiovisuales que abran de interactuar en el conjunto, en la confección de graficas, fotografías, sonido, representaciones que abran de contextualizar formal y estéticamente la realización y apuntalaran aquellos mensajes,

Veíamos entonces que es a partir de su vocación, que el maestro debe actualizarse permanentemente, no solo es su área profesional específica, si no en las nuevas tecnologías integrando principios pedagógicos y estrategias didácticas. A la luz de estos esfuerzos, los multitudinarios grupos de alumnos van forjándose y consolidándose. Los maestros, en su obligación existencial de acompañar, interactuar, aportar, sensibilizar, motivar, siempre están en el proscenio: sometidos a juicios desde abajo, sujeto de valoraciones desde arriba centro de cuestionamientos institucionales. ¿Consideran acaso las estructuras evaluadoras, en su verdadera dimensión, esos devaneos en el rol múltiple y complejo de los docentes en nuestro tiempo?

La actualización docente que se propicia en las instalaciones educativas, tanto en el orden público como en el privado, incluso como programas de Educación continua, es una vertiente enriquecedora que se presenta cada vez con más profundidad, intensidad e interrumpidamente. Sin embargo podemos observar que si bien son vastos los núcleos de maestros que abordan este universo, los que efectivamente llegan a vincularlo a su actividad cotidiana, son grupos de alguna manera minoritarios.

Es necesario aclarar que en determinadas áreas, de alcance más limitado, cuyo objetivo específico es la vinculación académica a la Educación o distancia, entonces sí, generalmente se equipan esos ámbitos, se proporcionan espacios, se otorgan presupuestos para la realización de tele eventos, diplomados o algunas propuestas puntuales de Educación virtual. Pero la problemática de sub-utilización continúa presentándose en el orden de la Educación masiva, en los planteles con población de cuatro cinco, y seis mil estudiantes y una planta docente de quinientos profesores. En esta dimensión, en los espacios populares y multitudinarios de estudiantes que dependen de sistemas escolarizados, donde se presentan las carencias, las contradicciones y los interrogantes que ahora nos ocupan Observando, analizando y reflexionando entonces en relación con estas incursiones concretas, abordado tanto en espectro de maestros como el estudiante, es claro que el aprovechamiento de los recursos muestran un porcentaje menor que el deseable.

CAPITULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1 OBJETIVOS

3.1.1 Objetivo General

La educación sistemática avanza dando a conocer programas que ayudan a la enseñanza aprendizaje en el nivel superior.

3.1.2 Específicos:

- 1- Actualizar la enseñanza para alcanzar la superación tecnológica a nivel superior
- 2- Analizar las ventajas del uso de las aulas virtuales a nivel superior
- 3- Establecer aulas virtuales en el nivel superior.

3.2.3 VARIABLES

Se entiende por variable todo aquello que pueda causar cambios en los resultados de un experimento y se distingue entre ellas variable independiente y dependiente.

3.2.4 VARIABLE INDEPENDIENTE

Creación de Aulas Virtuales en el proceso de enseñanza aprendizaje de estudiantes del nivel superior

3.2.5 VARIABLE DEPENDIENTE

Conocimiento del uso de las aulas virtuales el nivel superior.

4 INDICADORES

- a) Acceso a sistema de computación
- b) Establecer aulas virtuales
- c) Ventajas que tienen los alumnos que usan aulas virtuales
- d) Avances educativos a través de la tecnología

3.4.1 POBLACIÓN

Esta constituida por catedráticos y estudiantes de la Facultad de Humanidades.

3.5.1 MUESTRA

Para el procedimiento de muestreo se administraron 25 encuestas siendo por lo consiguiente representativo de la Facultad de Humanidades.

3.6.1 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS UTILIZADOS:

En el desarrollo de la investigación se emplearon las siguientes técnicas e instrumentos.

3.6.2 INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA:

La investigación bibliográfica se utilizó para la redacción de los temas que integran el marco teórico.

Para desarrollar el trabajo correspondiente a la obtención de información del conocimiento de aulas virtuales en el nivel superior se usó el método científico, aplicándolo a través de la encuesta personal con preguntas cerradas.

3.7.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Esto se realizó tomando en cuenta el tema y problema, se elaboró una encuesta siendo usado el método de recolección de datos, la cual tuvo preguntas de diferentes tipos.

3.8.1 LIMITACIONES

- a) Al encuestar a las personas habría que esperar y así obtener la información deseada.
- b) Para obtener la información llegar a la Facultad de Humanidades.

3.6 ANÁLISIS ESTADÍSTICO

A los datos obtenidos se les aplicó la estadística descriptiva que ofrece técnicas para organizar y resumir los datos, para luego presentarlos en gráficas, por porcentaje de la muestra encuestada. Según opciones de respuestas, luego se elaboró la graficación de dichos porcentajes para facilitar su interpretación y poder dar las conclusiones y recomendaciones al problema planteado.

CAPITULO IV

3. MARCO OPERATIVO

4.1 El total de estudiantes y docentes encuestados es de 25 siendo una muestra de la Facultad de Humanidades.

4.1.1 Datos de la encuesta e interpretación la investigación fue de tipo descriptivo se pretendió describir la situación actual de las aulas virtuales en el nivel superior.

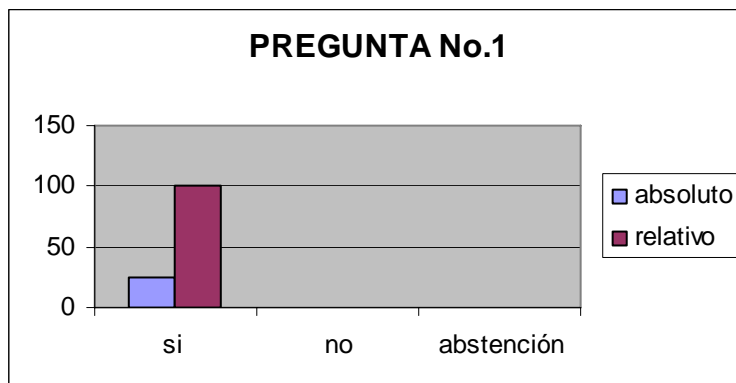
Se utilizaron graficas de barras y sus opciones de respuesta su propia interpretación.

Ese estudio de tesis se efectuó durante los meses de junio a noviembre. Sus datos requeridos, analizándose y obteniendo el resultado siguiente.

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades
Sección, Escuintla.

1. ¿Considera que en la Universidad puede crearse Aula Virtual?

Opción	Resultado	
	Absoluto	Relativo
SI	25	100%
NO		
ABSTENCIÓN		
TOTAL	25	100%

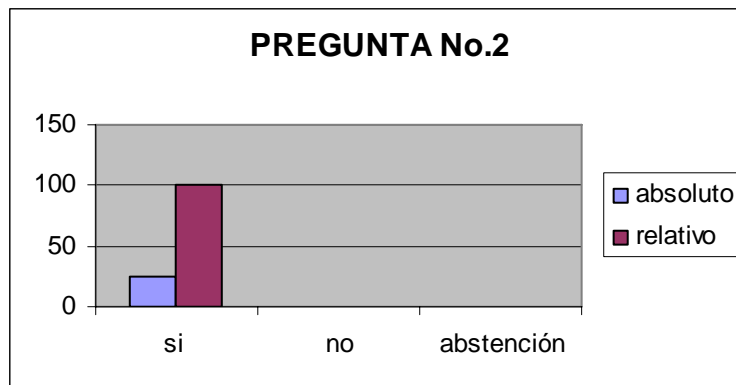


INTERPRETACIÓN. De las veinticinco personas encuestadas 25 contestaron SI, siendo un equivalente de 100%, 0% al NO.

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades
Sección, Escuintla.

2. ¿El aula virtual será una ventaja en la Enseñanza Aprendizaje a nivel superior?

Opción	Resultado	
	Absoluto	Relativo
SI	25	100%
NO		
ABSTENCIÓN		
TOTAL	25	100%

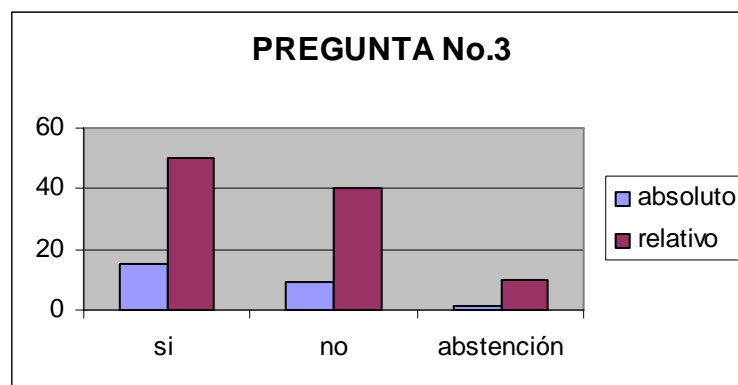


INTERPRETACIÓN. De las veinticinco personas encuestadas 25 contestaron SI, siendo un equivalente de 100%, 0% al NO.

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades
Sección, Escuintla.

3. ¿Considera que los estudiantes financiarían las Aulas Virtuales?

Opción	Resultado	
	Absoluto	Relativo
SI	15	50%
NO	9	40%
ABSTENCIÓN	1	10"
TOTAL	25	100%

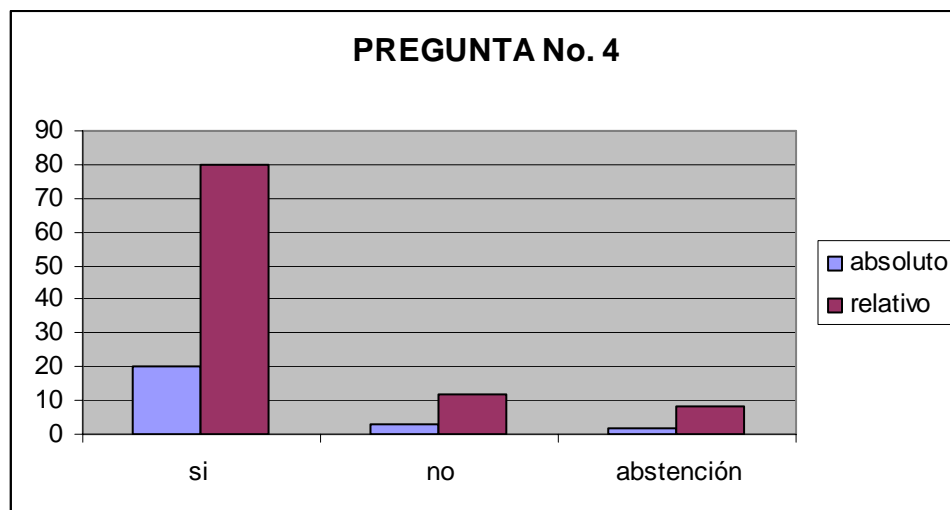


INTERPRETACIÓN. De las veinticinco personas encuestadas 15 contestaron SI, siendo un equivalente de 60%, 10 contestaron No, siendo un equivalente 36% y 5 persona se abstuvo un equivalente de 4%.

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades
Sección, Escuintla.

4. ¿Cree usted que el Aula Virtual da acceso a gran numero de estudiantes?

Opción	Resultado	
	Absoluto	Relativo
SI	20	80%
NO	3	12%
ABSTENCIÓN	2	8%
TOTAL	25	100%

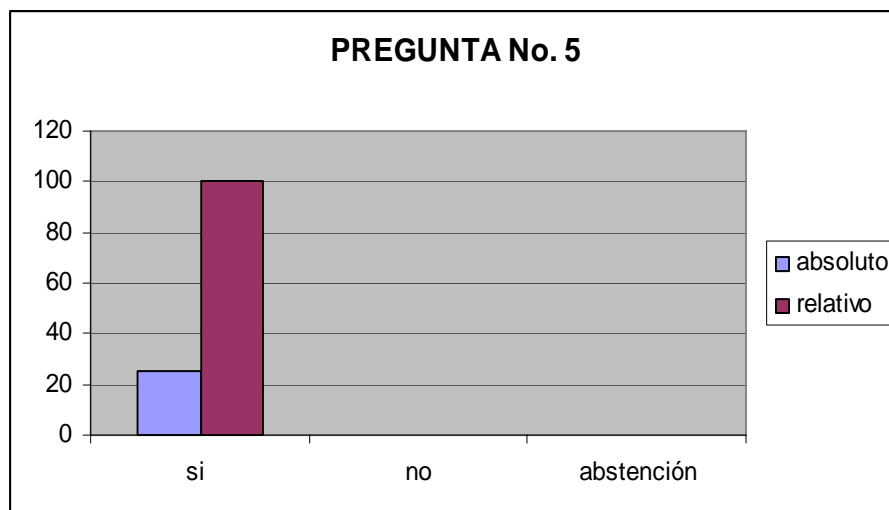


INTERPRETACIÓN. De las veinticinco personas encuestadas 20 contestaron SI, siendo un equivalente de 80%, 3 contesto No, siendo un equivalente 12% y 2 persona se abstuvo que equivalente 8%.

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades
Sección, Escuintla.

5. ¿Le podría hacer alguna gestión para la creación de un Aula Virtual?

Opción	Resultado	
	Absoluto	Relativo
SI	25	100%
NO	0	0%
ABSTENCIÓN	0	0%
TOTAL	25	100%

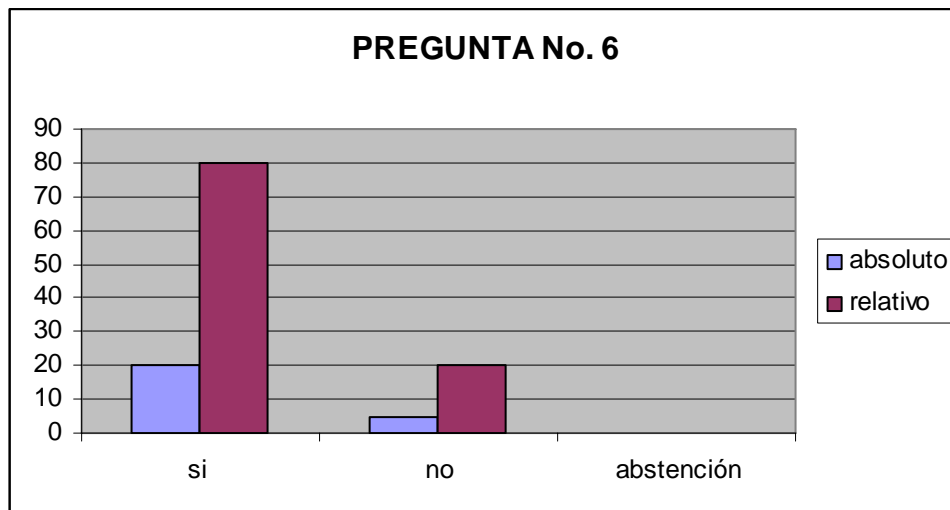


INTERPRETACIÓN. De las veinticinco personas encuestadas 25 contestaron SI, siendo un equivalente de 100%, 0% No.

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades
Sección, Escuintla.

6. ¿La metodología Tecnológica será positiva en la Enseñanza Aprendizaje?

Opción	Resultado	
	Absoluto	Relativo
SI	20	80%
NO	5	20%
ABSTENCIÓN	0	0%
TOTAL	25	100%

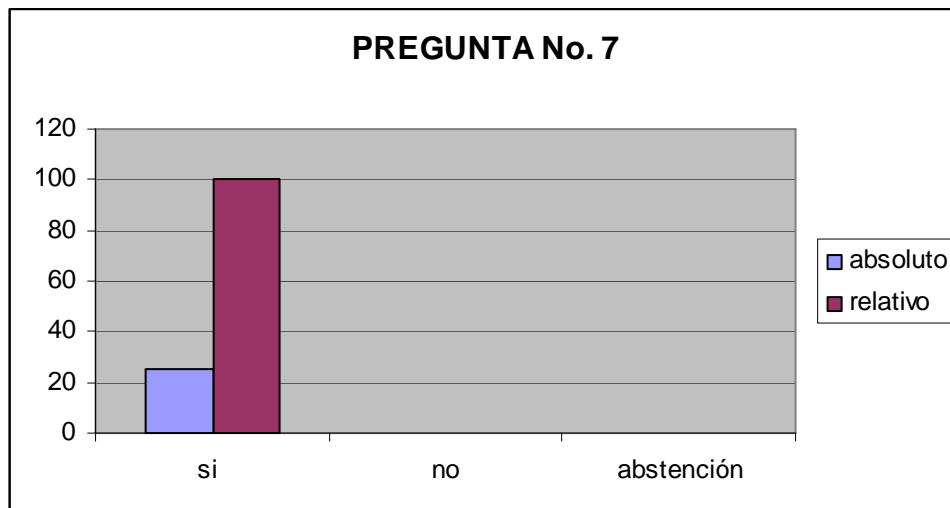


INTERPRETACIÓN. De las veinticinco personas encuestadas 20 contestaron SI, siendo un equivalente de 80% y 5 contestaron No equivalente 20% No.

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades
Sección, Escuintla.

7. ¿El estudiante deberá conocer el uso del Aula Virtual?

Opción	Resultado	
	Absoluto	Relativo
SI	25	100%
NO	0	0%
ABSTENCIÓN	0	0%
TOTAL	25	100%

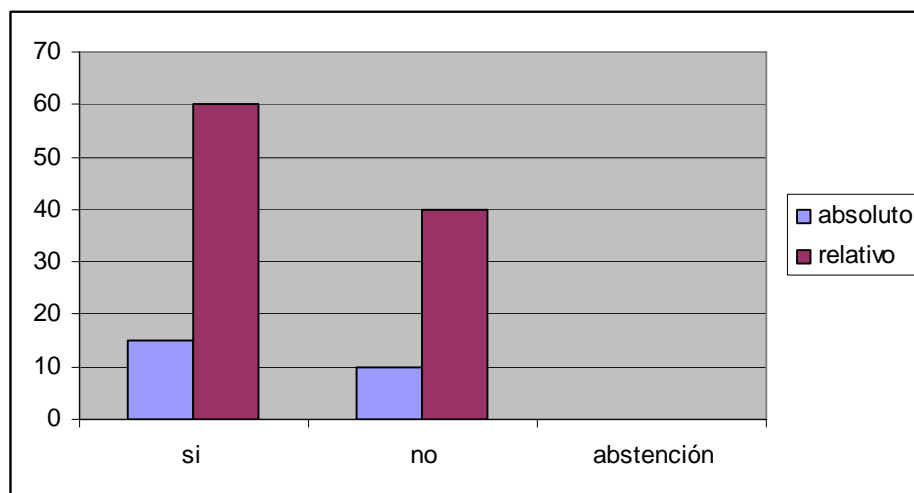


INTERPRETACIÓN. De las veinticinco personas encuestadas 25 contestaron SI, siendo un equivalente de 100%, 0% al No.

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades
Sección, Escuintla.

8. ¿Sabe usted que es un Aula Virtual?

Opción	Resultado	
	Absoluto	Relativo
SI	15	60%
NO	10	40%
ABSTENCIÓN	0	0%
TOTAL	25	100%

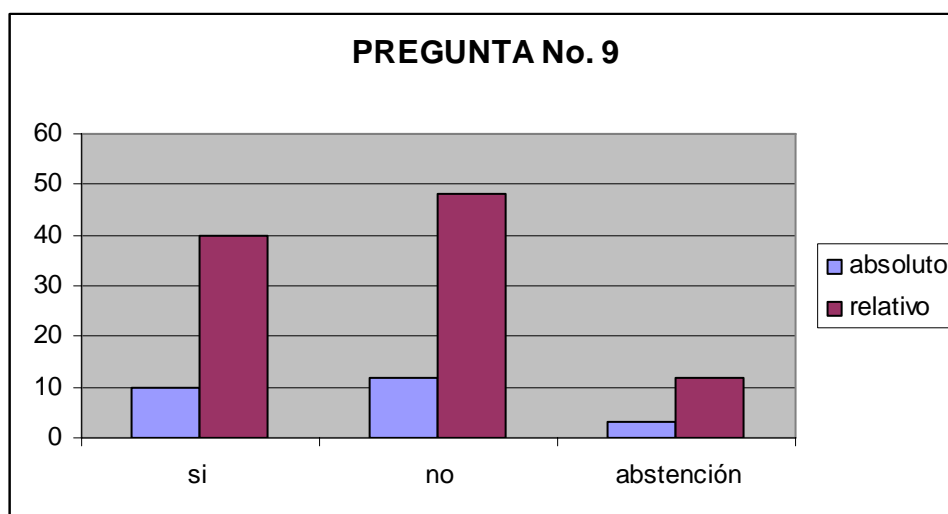


INTERPRETACIÓN. De las veinticinco personas encuestadas 15 contestaron SI, siendo un equivalente de 60%, 10 Contesto No equivalente a 40%.

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades
Sección, Escuintla.

9. ¿Explique que es una Aula Virtual?

Opción	Resultado	
	Absoluto	Relativo
SI	10	40%
NO	12	48%
ABSTENCIÓN	3	12%
TOTAL	25	100%



INTERPRETACIÓN. De las veinticinco personas encuestadas 20 contestaron SI, siendo un equivalente de 80%, 3 Contesto No equivalente a 12% 2 se abstuvieron en 8%

CAPITULO V
5. MARCO ADMINISTRATIVO

5.1 Recursos

5.2 Humanos

La responsable de esta investigación es la P.E.M. Rosa Miriam Pérez de Gutiérrez estudiante de Licenciatura en Pedagogía y Ciencia de la Educación.

5.3 Materiales

5.3.1 Materiales y suministros

Papel bond/tamaño carta

Útiles de oficina

Instrumento

Folletos

Disket

5.3.2 Mobiliario y equipo

Vehículos

Computadora

Fotocopiadora

Impresión

5.4. Presupuesto

No.	Clase de gastos	Funcionamiento	Total
1	Papel bond	Q45.00	Q45.00
2	Lapiceros	Q20.00	Q20.00
3	Gasolina	Q400.00	Q400.00
4	Fotocopias	Q200.00	Q200.00
5	Impresos y encuadernados	Q500.00	Q500.00
6	Tinta de computadora	Q150.00	<u>Q150.00</u> <u>Q1,315.00</u>

CONCLUSIONES

1. La Universidad de San Carlos de Guatemala a evolucionado dando cobertura educativa a muchas carreras.
2. La Facultad de Humanidades, Sección Escuintla se ha extendido en el que hacer educativo, dando oportunidad a muchos estudiantes para su preparación profesional a nivel superior.
3. Las nuevas tecnologías, con su permanente desarrollo y posibilidades multiplicadoras: pueden llegar a propiciar un crecimiento sustancial en cobertura y en esperanza de una mayor equidad informativa y formativa.
4. Un Aula Virtual y Centro de Medios Audiovisuales representa la última tecnología en lo que se requiere a herramientas educativas alrededor del mundo, ofreciendo nuevas y atractivas ventajas para que el conocimiento sea transmitido al estudiante de una manera directa y sencilla.
5. La Tecnología mas avanzada es la de punta.
6. El avance e las nuevas tecnologías incitan la docente para que evolucione en su preparación y poder desarrollar con mayor conocimiento el hecho educativo.
7. El estudiante puede estudiar a larga distancia a través de su computadora.

RECOMENDACIONES

1. Las áreas directivas pertenecientes a estructuras institucionalmente conformadas por docentes, deben conocer en que medida estas actividades abarcan sus respectivas especialidades pero además se proyectan a través del universo de las nuevas tecnologías.
2. Debe optimizarse el uso de los recursos tecnológicos, comprendiendo que en el hecho fantástico de superar las limitaciones espacio temporal, se enriquecen los procesos tradicionales de enseñanza aprendizaje y se proyectan y multiplican los nuevos caminos de la educación.
3. Las autoridades educativas deben realizar estudios económicos para avanzar en la educación y que la mayoría de estudiantes tenga la oportunidad de conocer y recibir los conocimientos tecnológicos de la actualidad.
4. Es necesario ampliar el conocimiento y desarrollo de las aulas virtuales.

BIBLIOGRAFÍA

- 1 Fridman Peisner, Alcira
Salinas Guadalupe

Minakuri, Amanda.....Labor docente, Evaluación y
Y Realidad Educativa en
Nuevas Tecnologías
México D. F. 2002.
2.Enciclopedia Microsoft
Encarta 2004
Pág.1-2 Internet.
3.Tecnología de punta para la
Educación Dominio Digital
3. Ramírez González Ximena.....Tecnología de punta para la
Industria Nacional.
.
4. Tenorio Bahena, Jorge.....Investigación Documental 3ra.
Edición México 1988
5. Arévalo Bermejo, Juan José..... Intentos de Fundación de la
Facultad de Humanidades Pág.
12 a la 35.
6. Álvarez Alonso, Llorenc Pajés.....Una breve historia de Internet
Primera parte.
7. Sabino, Carlos A El proceso de investigación Ed.
Argentina 1996.

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades
Sección: Escuintla.

Tema: El conocimiento de Aulas Virtuales para el Proceso de Enseñanza Aprendizaje en sección Escuintla, Facultad de Humanidades del departamento de Escuintla

Investigación:

La presente encuesta servirá para obtener información en la importancia del conocimiento del uso del Aula Virtual, en el Proceso de Aprendizaje de la Sección de Escuintla Facultad de Humanidades del municipio y departamento de Escuintla.

ENCUESTA

Universidad _____

Instrucciones: Marque con una (x) Si o No de acuerdo a su respuesta.

1).- ¿Considera que en la Universidad puede crearse Aula Virtual?.

SI NO

2).- ¿El Aula Virtual será una ventaja en la enseñanza Aprendizaje a nivel Superior?.

SI NO

3).- ¿Considera que los estudiantes financiarían las Aulas Virtuales?

SI NO

4).- ¿Cree usted que el Aula Virtual da acceso a gran número de estudiantes?

SI NO

5).- ¿Se podría hacer alguna gestión para la creación de una Aula Virtual?

SI NO

6).- ¿La metodología tecnológica será positiva en la Enseñanza Aprendizaje? SI NO

7).- ¿El estudiante deberá conocer el uso del Aula Virtual? SI NO

8).- ¿Sabe usted que es una Aula Virtual?. SI NO

9).- Explique en que consiste una Aula Virtual
SI NO

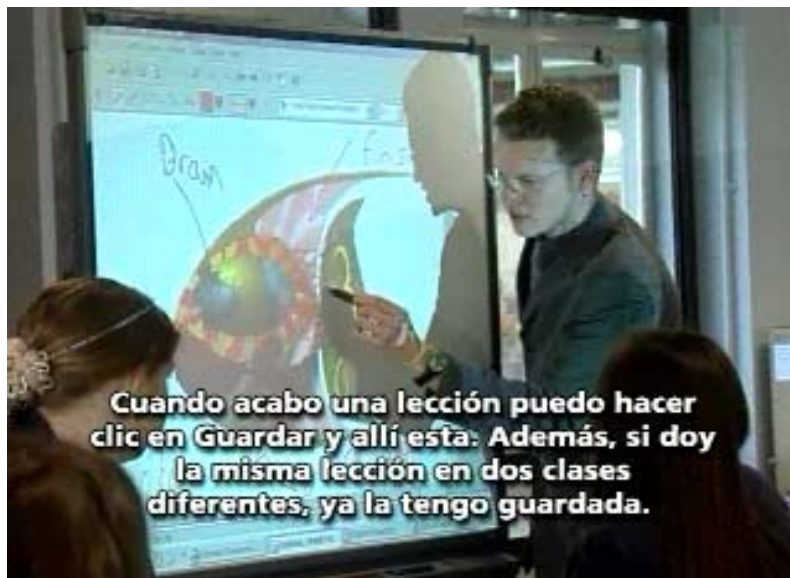












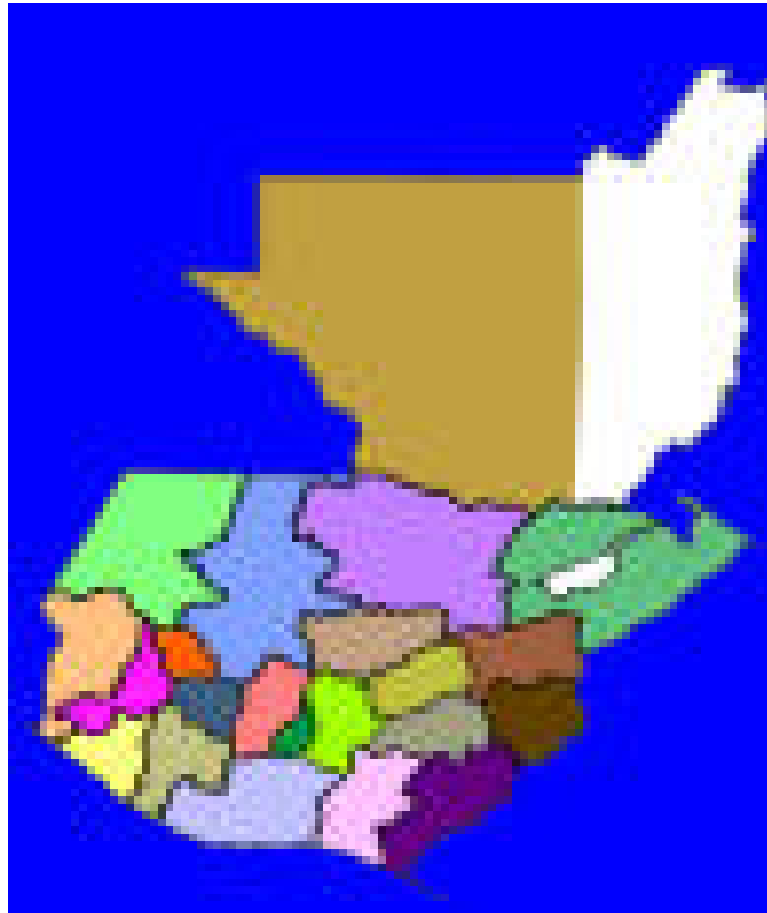
Quando acabo una lección puedo hacer clic en Guardar y allí esta. Además, si doy la misma lección en dos clases diferentes, ya la tengo guardada.







DEPARTAMENTO DE GUATEMALA



ORGANIGRAMA DE LA FACULTAD DE HUMANIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

