



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN  
EDUCACIÓN**

Web 2.0 como herramienta para mejorar el aprendizaje en estudiantes de tercero bachillerato Unidad Educativa Eloy Alfaro-Quevedo 2021.

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

Doctor en Educación

**AUTOR:**

Campoverde Díaz, Jaime Nixon. (ORCID: 0000-0001-8462-8468)

**ASESOR.**

Dr. César Balladares Atoche (ORCID: 0000-0001-8242-7742)

**LINEA DE INVESTIGACIÓN**

Gestión y Calidad Educativa

**PIURA-PERÚ**

**2021**

## DEDICATORIA

En primer lugar, a nuestro padre celestial (Dios) por permitirme la vida, gozar de buena salud y poder culminar mis más grandes anhelos como es el doctorado en educación.

A mis padres, Máximo (+) y Martha por guiarme en impulsarme siempre por el sendero y cultura de preparación para lograr alcanzar los más altos logros educativos en mi vida profesional.

A mi esposa Rosa Macías Cedeño, quien ha sido la persona que siempre ha estado apoyándome incondicionalmente en cada etapa educativa y de mi vida profesional.

A mis hijos, Jamie, Jared y Alvin que son los motores de mi vida para alcanzar los más altos rangos educativos como ejemplo para que ellos impulsen sus propósitos personales y profesionales.

Jaime

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad Cesar Vallejo por permitirme ser partícipe de la misma y por haberme abierto las puertas de su seno científico para poder culminar mi carrera, así como también a los distintos docentes que me brindaron sus conocimientos en cada una de las etapas del presente proceso de estudios de profesionalización.

A mi asesor de tesis el Dr. Cesar Balladares Atoche, por haberme brindado la oportunidad de su capacidad y conocimientos científicos, como también por tener toda la paciencia necesaria y pertinente para guiarme durante el desarrollo de la tesis.

A los estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa “Eloy Alfaro” quienes fueron los copartícipes de la presente tesis y la motivación para buscar mejores alternativas de aprendizaje para la institución.

A mis compañeros del doctorado quienes siempre estuvieron motivándome a culminar con éxito cada etapa de este proceso educativo en la Universidad Cesar Vallejo.

El Autor

## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

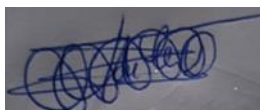
Yo, Campoverde Díaz, Jaime Nixon, estudiante del programa de Doctorado en Educación de la escuela de Posgrado de la Universidad “César Vallejo”, identificada con CI N° 1712408358, con la tesis titulada: “Web 2.0 como herramienta para mejorar el aprendizaje en estudiantes de tercero bachillerato Unidad Educativa Eloy Alfaro-Quevedo 2021”

Declaro bajo juramento que:

1. La tesis es de mi autoría.
2. He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por lo tanto, no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
3. La tesis no ha sido autoplagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción deriven, sometiéndome a la normatividad de la Universidad “Cesar Vallejo”.

Piura, enero del 2021.



Mg. Jaime Nixon Campoverde Díaz

CI N° 1712408358

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD.....	iv
ÍNDICE DE CONTENIDOS .....	v
ÍNDICE DE TABLAS .....	vi
INDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS .....	vii
ÍNDICE DE ABREVIATURAS.....	viii
Resumen.....	ix
Abstract.....	x
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA .....	15
3.1. Tipo y Diseño de investigación.....	15
3.2. Variables y operacionalización .....	15
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis .....	16
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	17
3.5. Procedimiento .....	17
3.6. Método de análisis de datos.....	18
3.7. Aspectos éticos .....	18
IV. RESULTADOS.....	19
V. DISCUSIÓN.....	23
VI. CONCLUSIONES.....	28
VII. RECOMENDACIONES .....	29
VIII. PROPUESTA.....	30
REFERENCIAS.....	32
ANEXOS .....	37

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Distribución de la población.....	16
Tabla 2: Distribución de la muestra .....	17
Tabla 3: Niveles de la variable aprendizaje.....	19
Tabla 4: Niveles de la dimensión aprendizaje en línea .....	20
Tabla 5: Niveles de la dimensión entornos virtuales de aprendizaje.....	21
Tabla 6: Niveles de la dimensión contenidos digitales de aprendizaje.....	22

## ÍNDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS

Figura 1: Niveles de la variable aprendizaje.....	19
Figura 2: Niveles de la dimensión aprendizaje en línea.....	20
Figura 3: Niveles de la dimensión entornos virtuales de aprendizaje.....	21
Figura 4: Niveles de la dimensión contenidos digitales de aprendizaje .....	22

## ÍNDICE DE ABREVIATURAS

<b>Unidad Educativa</b>	:	Unidad Educativa Eloy Alfaro-Quevedo.
<b>IBM INGLÉS</b>	:	International Business Machines Corporation.
<b>IBM ESPAÑOL</b>	:	Corporación Internacional de Máquinas de Negocios.
<b>TIC</b>	:	Tecnologías de la Información y la Comunicación.
<b>ECD-TIC</b>	:	Estándares en Competencias en TIC.
<b>RELPE</b>	:	Red Latinoamericana de Portales Educativos.
<b>CEL</b>	:	Comunidad Educativa en Línea.
<b>UNESCO</b>	:	Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura
<b>INEC</b>	:	Instituto Nacional de Estadísticas y Censo
<b>SERCE</b>	:	Segundo Estudio Regional Comparativo y Explicativo
<b>TERCE:</b>	:	Tercer Estudio Regional Comparativo y Explicativo
<b>AMIE</b>	:	Archivo Maestro de la Instituciones Educativas
<b>CAS</b>	:	Contrato Administrativo y de Servicios
<b>CARMENTA</b>	:	Plataforma de la gestión educativa con servicios Virtuales



## **Resumen**

El desarrollo del tema Web 2.0 como herramienta para mejorar el aprendizaje en estudiantes de tercero bachillerato Unidad Educativa Eloy Alfaro-Quevedo 2021, tiene como objetivo determinar el uso de la Web 2.0 en el desarrollo de aprendizajes en los estudiantes de tercero bachillerato en ciencias de la Unidad Educativa Eloy Alfaro - Quevedo 2021, la investigación es de tipo aplicada, de acuerdo al propósito establecido en base a la temática de la investigación; la población estudiada son 480 estudiantes de tercero de bachillerato de todas las especialidades de la Unidad Educativa Eloy Alfaro durante el periodo lectivo 2021-2022, se obtiene como resultado que es importante tomar en cuenta que a través de los resultados obtenidos se aprecia la deficiencia de recursos WEB 2.0, en los procesos de aprendizaje de los estudiantes, por lo que se concluye que la aplicación de contenidos digitales influye de manera directa en el nivel de aprendizaje de los estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Eloy Alfaro por cuanto se evidencia en los resultados que el aprendizaje está vinculado a la implementación de nuevas herramientas web 2.0, debido a los resultados obtenidos en referencia al bajo nivel de aprendizaje de los estudiantes de bachillerato.

Palabras clave: Herramientas, Web 2.0, aprendizaje, aplicación, digitales.

## **Abstract**

The development of the Web 2.0 theme as a tool to improve learning in third year high school students Unidad Educativa Eloy Alfaro-Quevedo 2021, aims to determine the use of Web 2.0 in the development of learning in third year high school students in science. Eloy Alfaro – Quevedo 2021 Educational Unit, the research is of an applied type, according to the purpose established based on the theme of the research; The population studied is 480 third-year high school students of all specialties of the Eloy Alfaro Educational Unit during the 2021-2022 school period, the result is that it is important to take into account that through the results obtained, the deficiency of WEB 2.0 resources, in the students' learning process, which is why it is concluded that the application of digital content directly influences the level of learning of third-year high school students of the Eloy Alfaro Educational Unit as evidenced in the results that learning is linked to the implementation of new web 2.0 tools, due to the results obtained in reference to the low level of learning of high school students.

Keywords: Tools, Web 2.0, learning, application, digital.

## I. INTRODUCCIÓN

La sociedad en general ha evolucionado en los últimos años y entre estos cambios se evidencian a las TIC que se han convertido en uno de los pilares esenciales en el desarrollo de actividades educativas, aumentando el nivel de oportunidades para cada uno de los actores educativos; sin embargo es prioritario considerar que la limitación cultural, económica y social ha ocasionado que se generen barreras para alcanzar los objetivos prioritarios mediante el empleo de herramientas tecnológicas de interacción. La necesidad de integrar las Tic en el proceso de enseñanza aprendizaje requiere de gran esfuerzo y capacitación, además de abrir nuestro modo tradicionalista de pensar.

De acuerdo a un estudio realizado por el Fondo Monetario Internacional (2020), se evidencia pronósticos más pesimistas, anticipando que la pandemia causará una recesión global en 2020 que incluso puede ser peor que la provocada por la crisis financiera de 2008 y 2009.2 Según la CEPAL, esta recesión afectaría a América Latina y el Caribe reduciendo el PIB 1,8% lo cual influye de manera directa en el proceso de expansión digital a nivel educativo, por consiguiente se reduce el nivel de oportunidades de innovación educativa a través de procesos interactivos que puedan aprovecharse de manera eficiente en el sistema de aprendizaje.

El desarrollo del campo educativo se ha visto influenciado por la integración de aspectos metodológicos innovadores que son el producto de la expansión de las (TIC) a nivel mundial, en el estudio basado en la implementación de las TIC dentro del campo educativo en países de Latinoamérica, determina que el 82% de países; entre ellos Ecuador, han adoptado utilizar las (TIC) en educación y el 24% no lo han implementado aún. Cueva (2020), manifestó que el acceso a una educación de calidad, como derecho fundamental de todas las personas, se enfrenta a un contexto de cambio paradigmático en el siglo XXI. (UNESCO, 2020).

La motivación por el desarrollo de actividades pedagógicas es esencial de acuerdo a García (2020), esto se debe al beneficio que puede brindarle a la sociedad y al individuo; crucial en ello es la creatividad del docente en la enseñanza virtual, sobre todo cuando potencia niveles superiores interactividad entre los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje. Lo anterior demuestra el potencial de las tecnologías digitales, la conectividad y los datos para el desarrollo

socioeconómico y para la gestión de situaciones de crisis, a nivel del país es fundamental el aprovechar de manera eficiente diversos recursos que al ser empleados de manera inadecuada generan una reducción de oportunidades.

El desarrollo del campo docente debe estar enfocado en el aporte profesional al integrar elementos que constituyen un eje de direccionamiento funcional para la realidad educativa la misma que permite fortalecer la labor docente, por ello es prioritario el presente estudio que constituye un aporte a la sociedad, tomando en cuenta que se enfoca en conocer la realidad educativa enmarcado en los conceptos actuales de direccionamiento pedagógico beneficiando de forma directa a los miembros de la comunidad educativa, optimizando recursos y sobre todo innovando procesos esenciales para generar un aprendizaje integral; esto permite viabilizar la inmersión de las TIC como elementos de aporte pedagógico.

En la provincia de Los Ríos los resultados de la evaluación a bachilleres presentan promedios del periodo 2015-2016 de 758 puntos por debajo del resultado nacional (INEVAL, 2016), en el 2019-2020, obtuvieron 765 puntos los dos resultados siguen manteniéndose en el nivel elemental o mínimo para obtener el bachillerato. De la misma forma en los resultados Ineval (2017), de la Unidad Educativa Eloy Alfaro en el ciclo lectivo 2016-2017 se obtuvo un promedio de 703 puntos con el mismo equivalente de elemental, en los resultados del periodo 2019-2020 se obtuvo un promedio de 740 puntos que equivale al mismo nivel elemental (INEVAL, 2020).

Los resultados obtenidos en las diferentes pruebas demuestran que existe un bajo nivel de aprendizaje que debe ser asumido con responsabilidad entre todos quienes forman la institución educativa, por ello es fundamental que se establezcan procesos interactivos que puedan generar elementos necesarios para el desarrollo del sistema educativo, aprovechando de manera eficiente cada uno de los recursos con los que cuenta la institución para establecer un proceso integral.

Dentro de la realidad educativa se evidencia en la institución la necesidad imperante de fortalecer el sistema de enseñanza –aprendizaje, mediante elementos de uso común como es el acceso a las herramientas web que permiten reducir los espacios o vacíos de aprendizaje que se generan de acuerdo a la realidad, esto permite generar aspectos de desarrollo integral que pueden ser aplicados en base a las necesidades propias de los diferentes actores educativos; la labor del docente

se encamina a crear acciones que puedan ser accionadas como medios de participación colectiva dentro del entorno institucional y su relación con el medio.

La Unidad Educativa Eloy Alfaro de la ciudad de Quevedo se encuentra experimentando una serie de retos a nivel del proceso de enseñanza – aprendizaje, esto ha hecho que se tome como visión el uso de las TICS para fortalecer el sistema educativo, en el último año se ha evidenciado la importancia de aplicar recursos web en la tarea educativa que permitan dinamizar la interacción entre los miembros de la institución, bajo este contexto es prioritario la implementación de recursos web orientados a la diversificación tecnológica, generando un aprendizaje integral y motivador en cada una de las áreas con el desarrollo de mecanismos web.

La investigación tiene como objetivo determinar el uso de la Web 2.0 en el desarrollo de aprendizajes en los estudiantes de tercero bachillerato en ciencias de la Unidad Educativa Eloy Alfaro - Quevedo 2021, para ello se planteó como objetivos específicos el: Identificar el nivel de aprendizajes desarrollados mediante el uso de la Web, describir la frecuencia del uso de la web y proponer la implementación de herramientas de la web desde el rol docente en el desarrollo de sus clases virtuales y/o presenciales con alumnos de tercero bachillerato ciencias de la Unidad Educativa Eloy Alfaro - Quevedo 2021.

El planteamiento hipotético se enmarca en qué; ¿Las herramientas Web 2?0 mejorarán el nivel de aprendizaje de los estudiantes de tercero bachillerato Unidad Educativa Eloy Alfaro-Quevedo 2021?, esta interrogante permitió alinear el desarrollo del proceso investigativo a fin de fortalecer el desarrollo del aprendizaje basado en la realidad de la institución, integrando cada uno de los elementos en función de las necesidades de cada uno de los miembros de la comunidad.

## II. MARCO TEÓRICO

Según, Grageda (2015), en su tesis Doctoral titulada, Impacto de la utilización de la web 2.0 en el desempeño estudiantil, realizado en España, por la Universidad Politécnica de Valencia, se visualiza que tiene como objetivo formular, analizar, desarrollar y sustentar un modelo donde se relacionen participación, conocimientos y tecnología, sentido de la comunidad, aprendizaje colaborativo y percepción de aprendizaje, que permitan cuantificar si un estudiante percibe una mejora o eficacia en su aprendizaje utilizando las herramientas web 2.0, aplicando un modelo descriptivo, la población a estudiar es 472 estudiantes, mediante una encuesta con lo cual, se ha llegado a la medición de las variables que permitieron comprobar que los alumnos perciben mejoras en su aprendizaje cuando utilizan herramientas de la web 2.0”, mediante la utilización de la herramienta wiki.

De acuerdo a Rocancio, (2019) en su tesis Doctoral titulada, “Evaluación de los Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje (EVEA) de la Universidad de Bucaramanga (Colombia) mediante la adaptación y aplicación del sistema learning object review instrument (LORI)”, realizada en España, por la Universidad Santo Tomás Seccional Bucaramanga, tiene como objetivo evaluar los EVEA de la Universidad Santo Tomás Seccional Bucaramanga, mediante la adaptación de un sistema (LORI) con el fin de identificar la flexibilidad, practicidad y pertinencia, aplicando una investigación de tipo descriptiva, a una población comprendida de 160 estudiantes y 119 docentes de la Universidad, se obtiene como resultado que los docentes desconocen la información que se va a presentar a los estudiantes, así mismo desconocen los indicadores de eficacia para determinar si se logra o no desarrollar un contenido de aprendizaje.

Venegas, (2017) en su investigación Doctoral , titulada “Valoración de los recursos digitales como apoyo a la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en la educación primaria”, ejecutada en la Universidad de Salamanca-España, tiene como objetivo ,evaluar un programa de enseñanza de las matemáticas desarrollado en 6to. de primaria, en base a una selección de recursos digitales de calidad, analizando sus implicaciones en el aprendizaje, motivación y satisfacción de los estudiantes”, esta investigación está integrada por el enfoque de diseño mixto que enfoca la metodología cuantitativa y cualitativa, de tipo, la población está conformada por los estudiantes del colegio la “Milagrosa” de la ciudad de

Salamanca y la muestra es de 46 estudiantes de los cursos académicos (2008-9 y 2009-10), obteniendo como conclusión que se pudo determinar en el sitio mismo, el tiempo que se invierte en buscar, evaluar el material didáctico que buscamos a través de la redes de internet, para que el docente lo tenga a su disposición.

Dentro del contexto nacional, Reynoso (2018), en su tesis Doctoral titulada, “Influencia de la web 2.0 para la generación de aprendizajes colaborativos en estudiantes universitarios”, realizada en la ciudad de Quito, por la Universidad Central del Ecuador, se tiene como objetivo analizar la influencia de la web 2.0 para la generación de aprendizajes colaborativos en estudiantes universitarios, esta investigación se la realizó con un diseño longitudinal en un semestre en estudiantes de la facultad de Cultura Física, mediante la intervención pedagógica la misma que estaba programada en la enseñanza de diez aplicaciones de las herramientas web 2.0 para la generación de los aprendizajes colaborativos en los actores educativos, con los resultados del pre-test y pos-test se evidencia aumento significativo en la implementación en la aplicación de estrategias funcionales.

Gómez (2009), en la tesis de Grado Doctoral titulada “La brecha digital en las escuelas fiscales de Quito, realizada en Ecuador, por la Universidad Andina Simón Bolívar, tiene como objetivo desarrollar un modelo matemático para calcular la magnitud de la Brecha Digital y establecer sus causas y características, en cada una de las escuelas fiscales, fiscomisionales y municipales del Distrito Metropolitano de Quito, para lo cual emplea el muestreo probabilístico, con una investigación de tipo descriptivo, cualitativo y cuantitativo, la población a estudiar es los actores educativos de las escuelas fiscales de Quito; mediante la técnica del censo y entrevistas aplicadas; se obtiene como conclusión que la brecha digital aumenta a medida que el nivel cultural disminuye, además existen procesos relacionados en las oportunidades de superación conforme la brecha digital es menor.

Según Ruiz (2017), en su tesis Doctoral, con el tema “Metodología, mediante procesos virtuales masivos, para la educación pública Ecuatoriana”, redactada en España, tiene como objetivo comprender los tipos de MOOC, los modelos y papel de los recursos humanos, para ello se ha empleado una investigación de tipo descriptiva, cualitativa, como instrumentos de investigación se empleó las encuestas y observación; la población de estudio lo constituyen muestras de

población con diferentes estratos sociales; concluyendo que los procesos virtuales pueden dinamizar los procesos de la función pública como el sistema educativo.

Toapanta (2021), en su tesis Doctoral titulada “Estrategia didáctica virtual para disminuir la deserción en los estudiantes del Instituto Superior Tecnológico Babahoyo, Ecuador-2020, realizada en la ciudad de Babahoyo, se planteó como objetivo general proponer estrategia virtual que disminuya la deserción en los estudiantes del Instituto Superior Tecnológico Babahoyo, tesis doctoral que la realiza en la Universidad Cesar Vallejo-sede Piura-Perú, de acuerdo a su propósito es de tipo aplicada, la población de esta investigación es de 1226 personas, entre docentes y estudiantes de diferentes carreras, determinando una muestra de 231 personas de los cuales se determinó 219 alumnos y 12 profesores, proceso del cual el autor concluye que la estrategia didáctica virtual disminuye la deserción de los estudiantes porque en los datos obtenidos, se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza las hipótesis nula.

Así también, Salazar (2016), en su investigación para el grado de Magister, titulada “Impacto de la influencia de la web 2.0 como estrategia periodística para los estudiantes de la carrera de comunicación social de la Universidad de Guayaquil-Ecuador”, en Guayaquil-Ecuador, tiene como objetivo el análisis de la aplicación de la web 2.0 determinada en calidad de estrategias periodísticas para los docentes y estudiantes de la facultad de comunicación social, la investigación es de tipo descriptiva, y tiene como población a los estudiantes de la Carrera de Comunicación Social, aplicando instrumentos de investigación a la encuesta y entrevista mediante un cuestionario de preguntas cerradas, se concluye que el manejo adecuado de la web 2.0 propicia el enriquecimiento del saber del estudiante permitiendo el desarrollo en su vida y su profesión.

De acuerdo a Erazo (2018), en la investigación titulada “Aplicaciones, experiencias y desafíos con las TICS en el Ecuador”, elaborada en Riobamba, Ecuador, por la Universidad Nacional de Chimborazo, tiene como objetivo analizar el impacto de las TIC en el nivel de aprendizaje de estudiantes secundarios y universitarios del Ecuador, para lo cual se ha enfocado en emplear una investigación de tipo descriptivo, tomando como población de estudio a estudiantes representativos de las diferentes provincias del Ecuador, entre ellas de la provincia de Los Ríos, logrando obtener como conclusión que la influencia de las TIC es predominante su



accionar enmarca diferentes visiones que pueden ser contrastadas de manera directa con el desarrollo del aprendizaje.

En los últimos años, el mundo de la enseñanza se ha visto inundado en una progresión de paradojas que ponen de manifiesto la necesidad de ayudar a los directores a alinear sus organizaciones con los requisitos previos que el mundo global les impone en la presión con la desesperación de la gestión de las tareas cotidianas que recaen sobre la escuela y que, de hecho, abordan una colección de factores reales de interrogación para las personas que tienen la tarea de controlar este tipo de establecimientos. (Beltrán, 2016)

Como resultado de las nuevas solicitudes sociales, los educadores se ven obligados a responder y ajustarse muy rápidamente, lo que a menudo implica una deficiencia de las referencias habituales de su trabajo. De este modo, el nerviosismo, la fragilidad, la falta de respuesta, pero también el afán y la responsabilidad son respuestas apasionadas que están disponibles en las reacciones de los instructores a estos cambios. En este sentido, en un entorno educativo cambiante, es fundamental no descuidar el enfoque de los sentimientos y expresiones de calidez que componen las mentalidades y discernimientos de los instructores como segmentos esenciales que deben ser pensados y creados.

La mejora de la escuela incluye el diagnóstico de las fuentes de datos, los ciclos y las necesidades de la escuela. Es decir, diagnosticar los Recursos humanos y sus capacidades, los sistemas de ayuda y mediación, los niveles de realización de los actores implicados, caracterizar la idea de las relaciones humanas, el entorno institucional, las medidas de ordenación y del consejo y los logros obtenidos. (Ramírez, 2017)

La teoría social constructivista de Lev Vygotsky y comparada con lo que Jean Piaget afirma. Según Ivan Ivic (1999) Lev Vygotsky (1932) quien en su trabajo analítico sustenta "(...) Toda información y los conocimientos son vistos para las personas como cuando uno construye un objeto mediante acciones y destrezas cognoscitivas, que siempre estarán direccionadas y trabajadas mediante "Interacción social" utilizando varios recursos materiales y/o tecnológicos. Esta teoría, sitúa su fuerza basada en aportación dinámica de los niños y jóvenes con su entorno educativo más cercano, en este sentido el trabajo cognitivo centrado en el desarrollo de todos los procesos colaborativos.

Lev Vigotsky (Rusia, 1896-1934) mantenía sustentabilidad ya que; los niños, niñas y adolescentes fortalecen sus aprendizajes producto de la inter-relación mutua de las personas con la sociedad. De la misma manera esta investigación está sustentada en la Teoría de Aprendizaje Social (TAS) de Albert Bandura (1977) sobre el “Condicionamiento clásico y el condicionamiento operante”. (Guerra, 2021) Donde destaca las dos ideas principales desprendidas de sus estudios como son: Los estímulos y respuestas como producto de la mediación y la observación en el proceso de aprendizaje ayuda a que la conducta se aprenda de lo que nos proporciona el medio ambiente.

Es importante destacar lo que propone esta teoría de aprendizaje porque se evidencia y se determinan tres elementos cruciales en donde se facilita el proceso de aprendizaje como son: Factores personales, conductuales y ambientales. Como podemos complementar también en la teoría de aprendizaje por descubrimiento o heurístico propuesto por Bruner (1963) complementa lo propuesto por Lev Vygotsky y de Piaget donde sostiene que el “Aprendizaje es un proceso activo de asociación, construcción y también representación” (Aguilar, 2009)

Lo propuesto en la teoría de Bruner fundamenta aún más esta investigación; ya que nos hace referencia a que los seres humanos nunca terminan de aprender a lo largo de la vida. El aprendizaje es constante y siempre está en evolución constante y donde la curiosidad innata por aprender es el factor preponderante en los estudiantes. En este sentido González, (2015) manifiesta que el aprendizaje es considerado en la consecución de conocimientos mediante la aplicación de las destrezas y habilidades académicas.

De la misma manera, (Flores, et. al., 2012) sostuvieron que a pesar de la inexistencia de definiciones clarificadas sobre la significancia de la palabra Web 2.0 se puede sostener, que la misma simboliza cómo han evolucionado las estrategias que por tradición se habría aplicado a la web 2.0 direccionadas al último beneficiario. No se trata de algo tecnológico nuevo, más bien se trata de actitudes colaborativas y participativas de los seres humanos en facilitar o brindar datos, mejores servicios y aplicación on-line. La palabra web 2.0, gira basándose en la web determinada como plataforma sin límites, llegando a todos los dispositivos conectados, conformando así sociedades de la información y comunicación y por ende de los conocimientos.

El ordenamiento pedagógico se ha convertido en uno de los instrumentos esenciales en la administración de los establecimientos educacionales situados para el cambio y la mejora perpetua del equivalente, lo que permite articular lo elaborado por las fundaciones educacionales con otras oficinas de gobierno, las cuales deben ser reguladas como un componente de la cultura jerárquica, lo que hace concebir la autosuficiencia y competencia de los ciclos de administración institucional. (Taype, 2018); de igual manera Barreda (2015), afirma que constantemente el mundo resulta más movedido, violento y dudoso, al ver que el cambio se ha convertido en una rutina. Maravillas que no existían años y años antes, son a partir de ahora parte de los puntos destacados particulares de la escena del siglo XXI, y causan notables consecuencias adversas en todas las naciones.

Apertura al aprendizaje y a la innovación. Esta se basa en la capacidad de los actores de encontrar e implementar nuevas ideas para el logro de sus objetivos educacionales; así como para romper la inactividad y las trabas, prefiriendo el sentido de los objetivos y centrándose en el cambio fundamental. Asesoramiento y dirección para la profesionalización. Comprende la presencia de espacios de reflexión para progresar en la preparación, para "pensar el razonamiento", reevaluar la actividad, hacer crecer la fuerza epistémica y la voz de los educadores. Por su parte Fumero (2007) aporta: La web 2.0 es la promesa de la red convertida en un espacio con cabida para todos los agentes sociales, capaz de dar soporte y formar parte de una verdadera sociedad de la información, la comunicación y el conocimiento. Todas estas bondades llevadas por el docente en el proceso de enseñanza aprendizaje dentro y fuera del aula haría que el aprendizaje no sea únicamente una relación presencial en un aula de clase física donde el único que indica el conocimiento sea el profesor, si no que el auto-aprendizaje seria la acción inmediata por parte de todos los actores educativos.

Para Marqués, (2011). La web 2.0 es una red social fundamentada en la participación activa de sus usuarios, de manera que, si el facilitador considerando su filosofía utiliza sus servicios como medios didácticos, propicia el aprendizaje colaborativo y fortaleces la interacción de los estudiantes y demás miembros de la comunidad educativa. La evolución de la web ha ido desde la aparición de páginas de solo lectura para mirar contenidos, rumbo a una agrupación de otras nuevas

opciones digitales que la llevaron a convertirse en una herramienta digital donde todas las personas que ingresan sus usuarios participan, comparten ideas, conocimiento y demás información que es útil en el conocimiento.

Según Pérez (2011) “¿Qué es y para qué sirve La Web 2.0?” (p.1). En su definición sobre Web 2.0 destaca que es un fenómeno desarrollado en mayor medida por la sociedad de la información y además como herramienta creada principalmente por el matiz de la mercadología donde el mundo se conecta y hace intercambio de información, difusión de la información para que esté a disposición del mundo del saber y conocimiento.

En la Web 2.0 se puede destacar ventajas propias de cada una de las plataformas mediante el diseño participativo donde los usuarios ofrecen sus propias experiencias enriquecidas que permite que otros usuarios se actualicen y mejoren sus habilidades en el manejo de la web. Además, son plataformas para publicación de contenidos. Entre las más destacadas tenemos: Blogger, redes sociales, Wikis, almacenamiento de fotos, videos o audio (YouTube). Facilitan interacción entre otros usuarios y aportan nuevos contenidos que enriquecen experiencias en la navegación digital. (O'Reilly, 2016).

Los recursos educativos digitales, según (Learn, 2021) los define como toda la variedad de materiales digitales que podemos encontrar en el internet con un objetivo educativo y que pueden ser utilizados por los docentes en sus aulas de clases, esta afirmación contrasta con la realidad que vivimos en la actualidad, los docentes hacemos uso de todos los recursos materiales y no materiales para poder explicar las diferentes temáticas que aborda cada una de las asignaturas, el primer recurso es el medio que rodea al estudiante, ahora con la expansión de las tecnologías tenemos el cambio de lo analógico a los recursos digitales que nos complementa potenciar los aprendizajes en los alumnos.

Así mismo ISB (ER) (2017) presenta la definición de recurso digital como todos los materiales que los encontramos digitados o codificados que se pueden manipular mediante el uso del computador y puede servir de consulta ya sea directamente o utilizando el acceso remoto electrónico. (Ledesma, 2011). En el proceso de aprendizaje con de mucha ayuda para el docente puesto que los hechos de estar digitalizados motivan a los estudiantes a revisarlos y demostrar mucho más interés, ya que no es lo mismo leer un texto impreso que uno presentado de manera digital.

Los medios interactivos los define Ucha (2019), como los programas informáticos que permiten el intercambio de ideas y opiniones a manera de una conversación que se da entre el usuario y un ordenador, la actividad humana en su existencia en su vida cotidiana es el ejemplo más cercano y principal de interactividad, mirándolo de otro punto cuando escuchamos la palabra interactividad también la relacionamos entre la relación del ser humano y una computadora, la cual permite al hombre utilizando sus destrezas y manipulación conseguir los fines que nos motivan el ingreso a una computadora.

Así mismo, las herramientas electrónicas tanto de aprendizaje y comunicación las define, Mego (2019), como las lecciones electrónicas que facilitan los aprendizajes de manera electrónica utilizando ya sea el internet, intranet, televisión, radio interactiva, todo realizado mediante la utilización de dispositivos móviles, por consiguiente en este campo es de suma importancia el aporte de la evolución de las telecomunicaciones en la era digital que vivimos, las herramientas que nos facilitan un proceso de aprendizaje garantizado tenemos: Moodle, Google Meet, Google Classroom, Zoom, Teams, Telegram, Skype, Whatsapp y YouTube.

El aprendizaje, según Iván Palov, (1980) define “Como la formación de hábitos que resultan del condicionamiento”. Esto quiere decir que los seres humanos aprendemos de manera relativa y permanente en donde enfrentamos cambios de conducta, producto de nuestras experiencias pasadas y cotidianas.

De la misma manera Catalyst, (2021) define a los aprendizajes como fenómenos naturales para el hombre y los animales, el mismo que afecta en el desarrollo del niño o niña aprendiendo hábitos nuevos mediante costumbres e imitación de tradiciones de generación en generación, así mismo la parte intelectual, convirtiéndose el aprendizaje en el motor primordial de afectación a lo largo de nuestra vida. Así mismo, sobre el aprendizaje, Piaget lo define en un proceso que mediante el cual el sujeto, a través de la experiencia, la manipulación de objetos, la interacción con las personas, genera o construye su propio conocimiento a lo largo de la vida.

Esta definición aporta a la investigación por cuanto, si el docente utiliza dentro de sus estrategias metodológicas áulicas, todos los recursos que actualmente nos presenta del desarrollo en el campo generacional de esta nueva era digital, según Solano (2015), De la misma manera el aprendizaje en línea, Álvarez (2015) lo

define como el aprendizaje donde tenemos involucrado en acciones educativas cualquier medio o herramienta electrónica de comunicación, donde puede estar incluida desde la video y audio conferencia, podemos entender y comprender que el aprendizaje en línea en su significación pura es cuando el docente enseña o el estudiante aprende utilizando medios electrónicos los cuales están conectados en una red.

La participación está definida por Álvarez (2018), como la acción de las personas de ser participe e involucrarse en distintas acciones o actividades; ya sea de manera intuitiva o de manera cognitiva, la primera participación es la que las persona la realiza de manera impulsiva, voluntaria y emocional, en cambio la participación cognitiva es la que se realiza de manera programada con la finalidad de potenciar o fortalecer los procesos que generen conocimiento. Es importante para la acción educativa los dos tipos de participación por cuanto permite al estudiante fortalecer su conocimiento en participaciones espontáneas y así mismo enriquece su conocimiento al participar en las actividades que el docente prepara en el desarrollo de los aprendizajes.

La autonomía Martínez (2017), la define como la capacidad de los seres humanos para asumir las lecciones por su propia cuenta, tomar decisiones y afrontar las posibles consecuencias que vengan, estará en el accionar de cada persona, ya sea de manera cognitiva o emocional en el momento que deba actuar y decidir, lo cual, se interioriza del autoaprendizaje y de la interacción del individuo con la sociedad. Esto siempre será por decisión de las mismas personas y desde el propio control de aprendizaje que se mantenga.

La autoevaluación la definen Pérez (2020), como la evaluación que el ser humano se realiza de sí mismo, de sus actos, de sus aprendizaje y de cualquier actividad que realice en su vida cotidiana, esto nos lleva a que lo definamos también como el juicio que nos hacemos nosotros mismos de nuestro accionar, siempre que se lo realice para que las personas aprendamos y mejoremos nuestra acciones en todos los campos que nos desarrollamos, en el campo educativo la autoevaluación nos permite que cada miembro de la comunidad educativa presente sus propias apreciaciones ya sea de juicio y valor de los aprendizajes que se estén desarrollando en quehacer educativo.

Los entornos virtuales de aprendizaje son definidos por Martínez I, (2019) como el conjunto de aplicaciones informáticas que configuran un espacio accesible a través de la red o aula virtual. Estos espacios permiten al docente y estudiante ejecutar acciones o actividades educativas de aprendizajes, actualmente tenemos la evolución de las herramientas informáticas y la comunidad educativa puede hacer uso de la web 2.0 que nos facilita compartir contenidos y además interactuar con otros usuarios.

Investigación es un término definido por Arias (2021), como un proceso por medio del cual los seres humanos adquieren un conocimiento, en este sentido la investigación propende la incorporación de nuevos conocimientos, como también la consolidación o ampliación de los conocimientos existentes en la persona de su experiencia de vida, además que nos conlleva a la resolución de problemas aplicando un proceso metodológico y reproducible. Nos permite generar nuevos conocimientos.

La colaboración la define como la acción de participación voluntaria por las personas para aportar en la solución de dificultades o para ayudar en la consecución de objetivos mutuos ya sea en la familia como en la comunidad, la colaboración es vista como un valor humano que potenciamos en cada momento de la vida de nuestros educandos por cuanto está implícita en cada acto que realicemos en pos de ayudar a las demás personas.

La creatividad está definida por Esquivas (2015), como "La creatividad es un concepto que alude a uno de los procesos cognitivos más sofisticado del ser humano" esta creatividad se va potenciando a medida que el ser humano va experimentando en su diario convivir y con el proceso educativo que las personas vayan desarrollando y que su posibilidad de fortalecerla les permita su entorno familiar, escolar y social, donde la mente humana y los procesos cognitivos, así mismo las motivaciones e incluso las emociones permiten su desarrollo.

La definición de contenidos digitales presentada por Calderón (2019), sostiene que son cualquier información que podemos incluir en un medio digital. La misma que la pueden integrar por todas las opciones que nos permite redactar un texto, compartir imágenes, creaciones de mapas, creaciones de videos, en el campo educativo estos contenidos digitales son de mucha ayuda al momento de que el

docente los utilice para impartir su clase y además para que los estudiantes puedan realizar sus aportes a los contenidos trabajados en el proceso de aprendizaje.

La información la define Pairo (2020), como el conjunto de datos que forman un mensaje que esta emito por el emisor y debe llegar al receptor con la finalidad de informarse siempre sobre algún tema de interés, en educación la comunicación es el pilar fundamental; ya que a través de esta los estudiantes pueden escuchar y emitir criterios y/o conocimientos por parte de su entorno educativo, en este caso existe la información que emite el docente, como también la información que el estudiante pueda recabar de su entorno natural o entorno digital para potenciar sus aprendizajes dentro y fuera del aula, además la comunicación nos permite estar actualizados de los acontecimientos que pasan en la parte local como internacional. La reflexión según Castilla (2016), está considerada como una acción estrictamente llevada por la mente, la misma que la realizamos sobre algo que observamos y/o tocamos, degustamos, escuchamos y percibimos a través de nuestros sentidos, reflexionamos sobre realidades externas que en si es una perspectiva física de lo que nos rodea, a la cual la podemos determinar en contexto realidad o situación, la que nos determina uno u otro criterio reflexivo, en si la reflexión interna del individuo es la que determina el significado de mi perspectiva sobre una realidad física y lo que significa para mi esa realidad física.

El conocimiento lo define la revista Acta Educativa, (2016) como la habilidad de todos los seres humanos de por medio de la razón entender la naturaleza, cualidades y relaciones de lo que nos rodea y toda esa información guardada o vivida que se llama experiencia y también los podemos denominar aprendizajes que a través de la comprensión de fenómenos teóricos o prácticos de temas de referencia que no propone la realidad en que se desenvuelve el ser humano.



### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1. Tipo y Diseño de investigación**

La investigación es de tipo aplicada, de acuerdo al propósito establecido en base a la temática de la investigación, tomando en cuenta que el objetivo es el desarrollo de una propuesta viable sobre el uso de herramientas web 2.0 a fin de fortalecer el aprendizaje de cada uno de los estudiantes cubriendo de esta forma la deficiencia que se ha detectado a nivel institucional relacionado al ámbito de la enseñanza – aprendizaje; además se le considera de este tipo; por cuanto, nos permite solucionar el problema de la deficiencia en el aprendizaje de los estudiantes al culminar el tercero de bachillerato.

Para el desarrollo de la investigación el diseño utilizado es no experimental, tomando en cuenta que no se aplicó estímulo a la muestra y se realizó el trabajo investigativo con un solo grupo de estudio por considerarse que la población es reducida, además es de carácter finito y transversal el grado de control, así mismo por que no se da la manipulación de las variables.

Según el alcance la investigación empleada es de tipo descriptiva, por cuanto se desarrolló el análisis del objeto de estudio; con lo que se detalló de manera minuciosa y escueta el problema detectado, contribuyendo para el cuestionamiento e indagaciones a nivel descriptivo; en cada una de las áreas que se han empleado de forma direccionado hasta obtener cada uno de los resultados de forma direccionada para la estabilización de las variables de estudio.

#### **3.2. Variables y operacionalización**

Dentro del campo de investigación es importante definir a la variable independiente que son las herramientas Web 2.0, la misma que de acuerdo a Marqués (2020), son todos aquellos elementos que permiten dinamizar la actividad educativa a través de la interacción, reduciendo espacios, lo cual permite generar procesos constructivos dentro del aprendizaje; de acuerdo a este concepto se ha establecido que estas herramientas son las que permiten generar un diseño dinámico para el proceso de interacción educativa.

Dentro de la variable dependiente se ha establecido al aprendizaje el mismo que se define como un proceso educativo que adquiere sentido de eficacia ante situaciones de cambio, que mediante el cual el sujeto, a través de la experiencia, la

manipulación de objetos, la interacción con las personas, genera o construye conocimiento, modificando, en forma activa sus esquemas cognoscitivos del mundo que lo rodea, mediante el proceso de asimilación y acomodación del conocimiento. (Saldarriaga, 2016).

Dentro del proceso de la investigación la variable aprendizaje es sujeta a reconocimiento en base a las experiencias que pueden mostrar cada uno de los estudiantes y que estos se han reflejado en cada una de las respuestas que pueden brindar en función de las necesidades que cada uno de ellos pueden generar para lograr un proceso de desarrollo dinámico para generar proceso de valoración y en base a ello determinar una propuesta viable.

### **3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis**

La población considerada para el desarrollo de la investigación estuvo constituida por 480 estudiantes de tercero de bachillerato de todas las especialidades de la Unidad Educativa Eloy Alfaro durante el periodo lectivo 2021-2022, como se detalla:

Tabla 1: Distribución de la población.

<b>Estudiantes por especialidad</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
Contabilidad	100	20
Comercialización y Ventas	57	13
Comercio Exterior	73	15
Informática	160	33
Ciencias	90	19
<b>TOTAL</b>	<b>480</b>	<b>100</b>

Fuente: Secretaría de la Institución

La muestra fueron 100 estudiantes, se consideró un porcentaje similar de cada especialidad para determinar la cantidad de estudiantes, en este caso es el 20% de la población de cada especialidad.

Tabla 2: Distribución de la muestra

Estudiantes por especialidad	Cantidad	%
Contabilidad	20	20
Comercialización y Ventas	13	13
Comercio Exterior	15	15
Informática	33	33
Ciencias	19	19
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

El muestreo para el presente estudio fue no probabilístico, a criterio y conveniencia del investigador.

### 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Dentro del desarrollo de la investigación se empleó la encuesta, tomando en cuenta las ventajas que estas proporcionan al momento de obtener información relevante en función de las necesidades de cada una de las personas investigadas; para ello se utilizó como instrumento el cuestionario de manera digital, en cuanto a la validación se aplicó la prueba piloto a 50 estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Manuel Quintana Miranda, se tabuló los resultados en tabla de Excel y se obtuvo un nivel muy alto de fiabilidad del instrumento mediante el alfa de cronbach (0,943).

Así mismo se obtuvo la validez por criterio de cinco Doctores expertos en el área de educación, expertos especialistas sobre a la pertinencia y congruencia de los ítems e indicadores, además de las respuestas, se obtuvo como resultado que en todo el instrumento si existen los parámetros descritos anteriormente por los cinco expertos.

### 3.5. Procedimiento

Se aplicó el cuestionario digital utilizando formularios google drive, sobre el aprendizaje a 100 estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Eloy Alfaro de todas las especialidades, el mismo que estaba conformado de 23 ítems, con cinco opciones de respuesta (nunca=1, casi nunca=2, algunas veces=3,

Casi siempre=4, siempre=5), los cuales midieron la variable aprendizaje, obtenidos los resultados se tabuló en un cuadro de Excel, e la misma manera, se procesaron tablas para establecer los niveles: bajo, medio y alto, de cada dimensión, en tablas y gráficos de la variable dependiente (Aprendizaje), conjuntamente con las dimensiones, para luego realizar la interpretación de los resultados y comparación con la teoría del marco teórico y antecedentes existentes de la presente investigación.

### **3.6. Método de análisis de datos**

Después de aplicar el cuestionario y organizados en el formulario google drive, los resultados se tabularon digitalmente las respuestas de los 100 estudiantes en un cuadro de Excel, utilizando el análisis descriptivo, permitiendo presentarlos estadísticamente, en cuadros, tablas y gráficos, con su respectiva interpretación descriptiva, cualitativa y mediante porcentajes, así mismo este proceso nos permitió utilizar herramientas tecnológicas de la web 2.0 para facilitar el análisis de los datos obtenidos en este proceso de investigación.

### **3.7. Aspectos éticos**

Se contó con la autorización del Director del Distrito 12D03 Mocache-Quevedo, un aspecto relevante es que se consideró el anonimato de los estudiantes del pilotaje, así mismo se tuvo presente la confidencialidad de los datos brindados por parte de los estudiantes de la muestra, porque los datos obtenidos, de la prueba piloto y de la muestra, se guardan de forma secreta y sólo servirán para el presente estudio y solamente serán conocidos por el investigador. Los datos estadísticos son veraces, a la luz de la verdad, auténticos y sin alteraciones a lo investigado, de la misma manera se respetan los derechos de los autores consultados, indicando la autoría en citas y referencias, en concordancia con las normas APA de la séptima edición.

#### IV. RESULTADOS

**Objetivo General:** Determinar que la Web 2.0 mejora el aprendizaje en estudiantes de tercero de bachillerato, Unidad Educativa Eloy 2021.

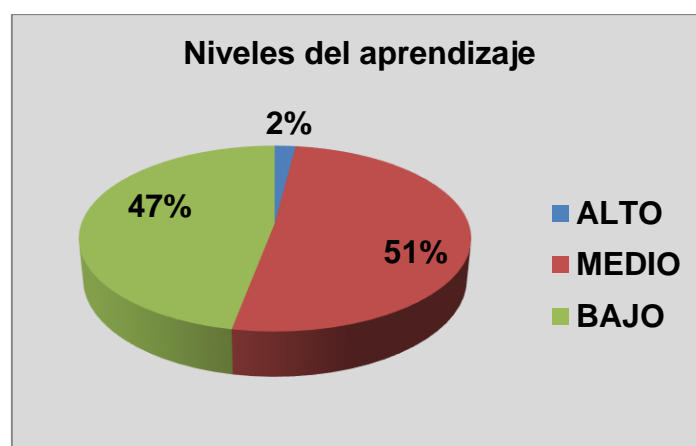
Tabla 03: Niveles de la variable aprendizaje.

NIVELES	f	%
ALTO	2	2
MEDIO	51	51
BAJO	47	47
<b>TOTALES</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Formulario virtual

Figura 1:

Niveles de la variable aprendizaje.



Fuente: Tabla 3

#### Interpretación:

En base a los datos obtenidos sobre la variable aprendizaje podemos apreciar, que 47% se ubica en el nivel bajo, el 51% está ubicado en el nivel medio, el 2% en el nivel alto. De acuerdo a estos resultados se aprecia que es necesario fortalecer el aprendizaje a través de elementos adecuados que permitan valorar cada una de las acciones que se viene realizando de forma conjunta.

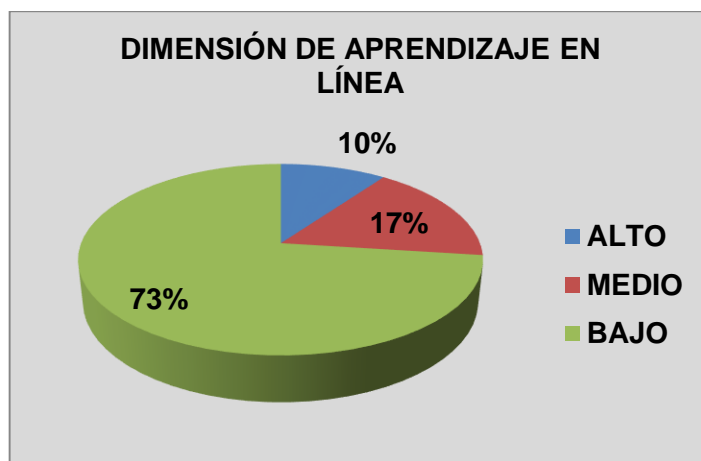
**Objetivo Específico 1:** Determinar que la web 2.0 mejora la implementación del aprendizaje en línea en los estudiantes de tercero de bachillerato, Unidad Educativa Eloy Alfaro - Quevedo 2021.

Tabla 4: Niveles de la dimensión aprendizaje en línea

<b>NIVELES</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
ALTO	10	10
MEDIO	17	17
BAJO	73	73
<b>TOTALES</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Formulario virtual

Figura 2: Niveles de la dimensión aprendizaje en línea.



Fuente: Tabla 4

**Interpretación:** De acuerdo a los datos obtenidos sobre la dimensión de aprendizaje en línea, se puede apreciar que 73% se ubica en el nivel bajo, el 17% está ubicado en el nivel medio, el 10% en el nivel alto. Mediante los resultados obtenidos se obtiene que es necesario el desarrollo de elementos adecuados que puedan fortalecer el aprendizaje en línea para generar un aprendizaje integral.

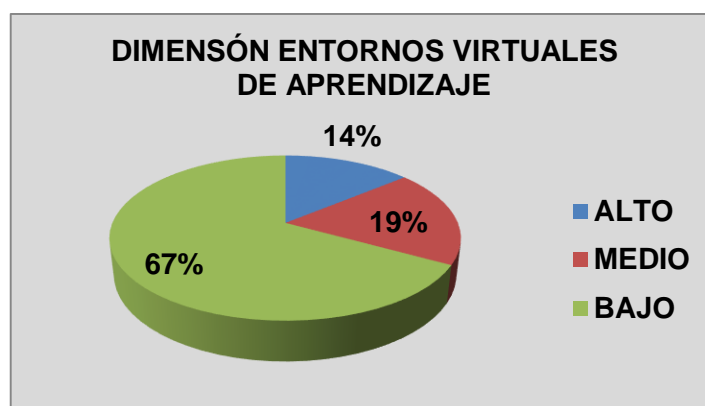
**Objetivo Específico 2:** Determinar que la web 2.0 mejora la utilización de los entornos virtuales de aprendizaje en los estudiantes de tercero de bachillerato, Unidad Educativa Eloy Alfaro - Quevedo 2021.

Tabla 5: Niveles de la dimensión entornos virtuales de aprendizaje.

NIVELES	f	%
ALTO	14	14
MEDIO	19	19
BAJO	67	67
<b>TOTALES</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Formulario virtual

Figura 3: Niveles de la dimensión entornos virtuales de aprendizaje.



Fuente: Tabla 5

**Interpretación:** De acuerdo a los datos obtenidos sobre la dimensión de entornos virtuales de aprendizaje, se puede apreciar que el 67% se ubica en el nivel bajo, el 19% está ubicado en el nivel medio, el 14% en el nivel alto.

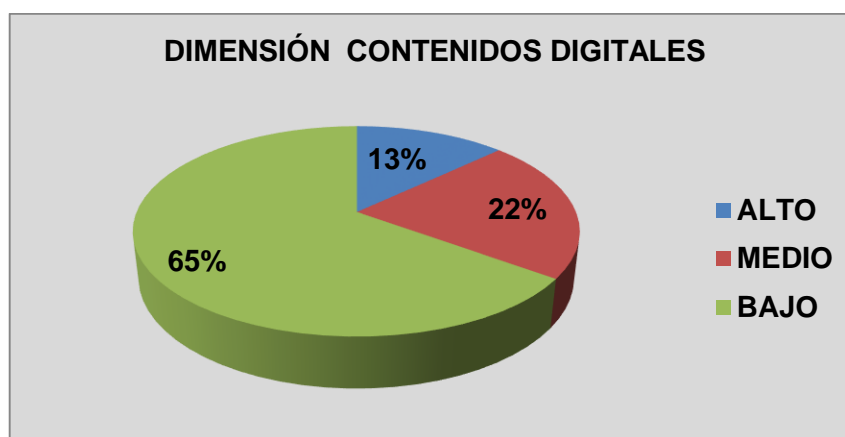
**Objetivo Específico 3:** Demostrar que la web 2.0 mejora la aplicación de contenidos digitales en el aprendizaje de los estudiantes de tercero de bachillerato, Unidad Educativa Eloy Alfaro - Quevedo 2021.

Tabla 6: Niveles de la dimensión contenidos digitales de aprendizaje.

<b>NIVELES</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
ALTO	13	13
MEDIO	22	22
BAJO	65	65
<b>TOTALES</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fuente: Formulario virtual

**Figura 4: Niveles de la dimensión contenidos digitales de aprendizaje.**



Fuente: Tabla 6

**Interpretación:** En base a los datos obtenidos sobre la variable aprendizaje podemos apreciar, que 65% se ubica en el nivel bajo, el 22% está ubicado en el nivel medio, el 13% en el nivel alto.



## V. DISCUSIÓN

La sociedad actual se encuentra inmersa dentro de un proceso de cambios permanentes en todas las áreas, dentro de ella se encuentra el aspecto educativo que en los últimos años ha tomado un frente de evolución para dar respuestas a las necesidades que plantean cada una de las personas como parte del conjunto que se presenta por medio de la tecnología, el mismo que representa un factor primordial para alcanzar las metas y objetivos que se han trazado como parte del sistema constructivo de aprendizaje.

La aplicación de las TICS en el proceso educativo aparece de acuerdo a Sánchez (2019), alrededor de los años 70 a 80, como una respuesta al cambio globalizador en todos los niveles, a partir de esta época se presentan avances que integran el proceso de las tecnologías y el desarrollo de la comunicación dentro del sistema de formación psicopedagógica, generando de esta manera un proceso de cambios acelerados, de acuerdo a la investigación se ha logrado establecer que el proceso educativo docente presenta deficiencias a nivel pedagógico, de acuerdo a García (2020), la implementación de estrategias TICS como la web 2.0 contribuyen al fortalecimiento de cada una de las áreas de desarrollo en el entorno educativo.

Es importante tomar en cuenta que a través de los resultados obtenidos se aprecia la deficiencia de recursos WEB 2.0, en los procesos de aprendizaje de los estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Eloy Alfaro, Ecuador-2021, lo cual concuerda con lo descrito por Avellano (2019), quien sostiene que los aprendizajes mediante las herramientas web 2.0 buscan la excelencia en la creación de nuevos recursos de aprendizaje, así como la información específica para el docente, potenciará la destreza de manejar la herramientas web 2.0 y sus bondades en el accionar educativo del docente, donde al autor está convencido que el uso de las herramientas web 2.0 mejoran el aprendizaje

De igual manera es importante tomar en cuenta que si se implementan novedosas estrategias en los procesos educativos institucionales, se pueden obtener espacios dinámicos y motivados que permitan acceder al desarrollo del sistema educativo de acuerdo a las necesidades de la sociedad; Castro (2010), indica que los recursos Web 2.0, actualmente son un complemento adecuado para la sistematización educativo e integración de procesos que fomentan un aprendizaje adecuado; Reynoso (2019), concuerda al indicar que aprendemos de la naturaleza, de las

demás personas que nos rodean, en nuestro trabajo y mucho más en esta época digital tenemos que incluir las herramientas web 2.0 en el aprendizaje como método efectivo para analizar, proponer, sistematizar y dinamizar las actividades que desempeñamos en la búsqueda de la excelencia académica desde la docencia y excelencia en los aprendizajes desde los estudiantes.

Tomando en cuenta el objetivo general que es el de determinar que la Web 2.0 mejora el aprendizaje en estudiantes de tercero de bachillerato, Unidad Educativa Eloy Alfaro-Quevedo, 2021, mediante los resultados reflejados en la tabla 3, se visualiza que el aprendizaje es relativamente bajo un porcentaje del 47%, concuerda con lo expuesto por la población investigada que en un porcentaje del 98% indica que no emplean los docentes recursos web 2.0 para el proceso de aprendizaje, según García (2020), manifiesta que los recursos TICS elevan el nivel aprendizaje de los estudiantes al lograr motivar con elementos de uso común generando de esta forma un sistema de aprendizaje integral, de la misma forma Carvajal (2020), establece que los procesos de interacción se producen cuando los recursos didácticos empleados son motivadores.

De acuerdo a los resultados obtenidos se aprecia que solo el 2% de los estudiantes presentan un nivel alto en el uso e implementación en sus aprendizajes, las herramientas web 2.0, datos que nos llevan institucionalmente a replantear nuevas estrategias en el aprendizaje de los estudiantes con la finalidad de mejorarlos, esto se correlaciona, según lo indica Cardoso (2019), el aprendizaje es como la formación de hábitos que resultan del condicionamiento, esto nos lleva a sostener que el ser humano aprende relativa y permanentemente en todos los espacios que se desenvuelve, como lo establece Terán (2020), que indica que el docente debe proponer e implementar esos espacios de aprendizaje mediante elementos de uso común plasmados a un nivel de interacción de aprendizaje estructurado.

De acuerdo al trabajo de investigación realizado por Grágeda, (2015) en la que concluye que los estudiantes presentan mejoras en el aprendizaje, al utilizar herramientas de la web 2.0, donde se fortalece el trabajo colaborativo y la percepción de los estudiantes; y según lo establece Maldonado (2018), el uso de programas interactivos facilita el desarrollo del proceso educativo tomando en cuenta que cada uno de los elementos son aplicados de manera integral, lo cual permite optimizar recursos y elevar el desarrollo del grado de aprendizaje; según la

investigación al no emplear recursos web 2.0 los resultados del nivel de aprendizaje son similares; lo cual mantiene relación directa con los procesos generados a través de los diferentes espacios interactivos.

Dentro del objetivo específico 1, la prioridad es determinar que la web 2.0 mejora la implementación del aprendizaje en línea en los estudiantes de tercero de bachillerato, Unidad Educativa Eloy Alfaro - Quevedo 2021; por ello es prioritario establecer el nivel de importancia de las herramientas web 2.0 en los procesos de aprendizaje; en la tabla 4 podemos evidenciar los resultados sobre los niveles de la dimensión aprendizaje en línea, el 73% afirma que los docentes no integran dichos mecanismos; Álvarez (2015) manifiesta que el aprendizaje en línea, es donde se involucra en el accionar educativo procesos interactivos que dinamizan la labor educativa, de la misma Contreras (2019), establece que el proceso educativo debe estar enfocado en el desarrollo de acciones motivadoras para generar procesos de interacción.

Este resultado obtenido de la dimensión aprendizaje en línea se corrobora con el trabajo de investigación de Campos, (2018), que concluye determinando que, en el contexto académico, tecnológico experimentado por los académicos de SIBNOR, tanto las actitudes y los saberes no son especialmente problemáticos; debido a que siempre se cumple que los docentes con creencias positivas hacia las tecnologías las adopten en su accionar profesional. De la misma manera para el objetivo específico dos que es el determinar que la web 2.0 mejora la utilización de los entornos virtuales de aprendizaje en los estudiantes de tercero de bachillerato, Unidad Educativa Eloy Alfaro-Quevedo 2021. En la tabla 5, referente a la dimensión entornos virtuales de aprendizaje se evidencia que el 67% de los estudiantes se encuentra en nivel bajo en uso, implementación y manejo de la dimensión (Entornos Virtuales de Aprendizaje) para mejorar los aprendizajes y que el 19% de los estudiantes se ubican en el nivel medio y el que solo el 14% se ubica en el nivel alto.

Los resultados que se han generado permite establecer un grado comparativo con lo indicado por Martínez (2019) en cuanto a Entornos Virtuales de Aprendizaje que es el conjunto de aplicaciones informáticas configuradas como espacios accesibles mediante aulas virtuales, espacios que permite al docente y estudiantes a implementar propuestas educativas de aprendizaje virtual, en la actualidad vivimos

una evolución de la era informática y las instituciones educativas deben implementar el uso de la web 2.0; Rocancio, (2019) donde sostiene que los entornos virtuales de aprendizaje no cumplen con la calidad de los contenidos, por el solo hecho de existir, por cuanto, el docente debe plantearlos para cumplir con un objetivo de aprendizaje determinado.

De la misma forma, para el objetivo específico 3 que se basa en demostrar que la web 2.0 mejora la aplicación de contenidos digitales en el aprendizaje de los estudiantes de tercero de bachillerato, Unidad Educativa Eloy Alfaro - Quevedo 2021. Los resultados mostrados en la tabla 6 correspondiente a la dimensión contenidos digitales obtenemos que el 65% de los estudiantes se ubican en el nivel deficiente, aplicación y manejo de esta dimensión en el desarrollo de los aprendizajes en el aula, como lo sostiene (Digital, 2019) sobre contenidos digitales que son cualquier información que puede estar incluida en algún medio digital.

Esta puede estar integrada desde la opción donde permite desarrollar los textos, compartir imágenes, creaciones de mapas, creaciones de videos, en el campo educativo los contenidos digitales ayudan mucho cuando el docente los utilice para desarrollar su clase y así mismo para que los estudiantes puedan realizar sus aportes individuales y colectivos a los contenidos trabajados en el desarrollo del proceso de aprendizaje, Reyes (2020); establece que es prioritario el desarrollo de procesos interactivos para fortalecer el desarrollo del aprendizaje, y esto se puede lograr mediante recursos web 2.0 aplicados de manera adecuada, contrario a lo que indica Méndez (2020), quien afirma que los sistemas dinámicos de aprendizaje pueden ser concebidos como medios de desarrollo funcional.

Esto se confirma con lo investigado por Apaza, (2020), quien en su trabajo de investigación concluye recomendando la implementación del programa de alfabetización digital mediado web 2.0 en la UGEL de Santiago de Chuco; ya que está demostrado que se fortalece significativamente las competencias en los directivos de las instituciones educativas, tanto en la parte académica, como en la parte administrativa. Esto nos da luces para que de manera progresiva se busque implementar en todos los procesos educativos la inclusión de los contenidos digitales como un instrumento más para fortalecer los aprendizajes, la web 2.0 nos ofrece toda una gama de contenidos digitales para que se fortalezca cualquier

contenido trabajado en cualquier asignatura, lo que se necesita es que el docente planifique la implementación de los mismos.

Calderón (2019), afirma que los procesos de integración de los recursos web fomentan un aprendizaje dinámico basado en el desarrollo de actividades de forma dinámica empleando diversos recursos tecnológicos lo cual permite elevar el nivel de aprendizaje; de acuerdo a los resultados de la investigación se observa que existe un bajo nivel de aplicación de estos recursos, lo cual concuerda en que los estudiantes obtienen un nivel de rendimiento deficiente; según Reyes (2018), afirma que las actividades web 2.0 al no ser direccionadas de manera adecuada pueden generar resultados contrarios a los esperados lo cual repercute de manera directa, es decir no siempre es garantía que el nivel de aprendizaje se va a fortalecer.

Es importante tomar en cuenta que el aprendizaje es un conjunto de acciones que pueden ser replicadas de manera diferente por cada uno de los estudiantes, de acuerdo a Calderón (2019), el auge de la tecnología ha tomado gran impacto en el desarrollo de actividades de los seres humanos, por ello es prioritario tomar en cuenta los recursos que se emplean, según los resultados el uso limitado de recursos web 2.0 en el proceso de interacción educativa mantiene relación directa con el bajo nivel académico que presentan cada uno de los estudiantes, sin embargo Reyes (2020), considera que los recursos tecnológicos pueden contraer el desarrollo de los procesos de aprendizaje lo cual puede afectar de manera directa al proceso de direccionamiento educativo.

## **VI. CONCLUSIONES**

La aplicación de contenidos digitales influye de manera directa en el nivel de aprendizaje de los estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Eloy Alfaro por cuanto se evidencia en los resultados, que el aprendizaje está vinculado a la implementación nuevas herramienta web 2.0, debido a los resultados obtenidos en referencia al bajo nivel de aprendizaje de los estudiantes y al deficiente manejo de herramientas tecnológicas en el proceso educativo.

El desarrollo de recursos web 2.0 fomenta un sistema de aprendizaj dinámico lo cual permite eleva el nivel académico de cada uno de los participantes fortaleciendo el desarrollo de procesos integrales que benefician a la comunidad educativa, dentro de los resultados se aprecia que los participantes pueden interactuar de manera eficiente al encontrar elementos de manejo cotidiano en función de la realidad que cada uno de ellos desarrolla, reflejando los resultados en el desarrollo de actividades cotidianas.

El desarrollo de la sociedad y la realidad actual ha hecho que la población estudiantil recurra a procesos de educación en línea mediante el uso de la web 2.0, lo cual en la institución educativa su manejo es muy bajo, lo cual genera un manejo deficiente de procesos interactivos los mismos que se reflejan en el desarrollo de actividades académica, como se aprecia en la tabla 4, además que no existe un programa de manejo adecuado de elementos que contribuyan a promover recursos didácticos mediante el uso de diferentes espacios web para el fortalecimiento de las actividades académicas.

## **VII. RECOMENDACIONES**

### **A los directivos y docentes de la unidad educativa Eloy Alfaro, Ecuador**

Establecer un plan de capacitación dirigido a todos los docentes de la Unidad Educativa a fin de dar a conocer las aplicaciones de las mismas en el campo pedagógico a través de los elementos de web 2.0 para fortalecer el proceso educativo generando de esta forma un sistema de desarrollo integral que permita optimizar recursos de manera eficiente en función de la realidad.

Crear comunidades de aprendizaje integrando a todos los actores educativos como son los padres de familia, estudiantes, docentes y comunidad en general para cambiar la visión de la educación tradicional y buscar un enfoque constructivo de aprendizaje mediante elementos TICS, lo cual puede crear espacios motivadores en el sistema educativo, aprovechando cada momento de la vida cotidiana como eje motor de aprendizaje dejando a un lado la ideología tradicional que el aula de trabajo es el único espacio de desarrollo educativo.

Se recomienda la implementación de las redes sociales como herramientas de aplicación del aprendizaje colaborativo en el fortalecimiento de contenidos, investigación y evaluación de aprendizajes, a través de técnicas como el flipped Classroom, el flipped learning empleando como elemento principal a los medios de tendencia actual de manera planificada con un enfoque de aprendizaje integral.

## **VIII. PROPUESTA**

**Tema: Uso de Redes Sociales como herramienta pedagógica durante el proceso de enseñanza aprendizaje.**

### **DIAGNÓSTICO**

Las redes sociales dentro de la sociedad ha tomado relevancia de manera significativa en el proceso metodológico del aprendizaje, su aplicación esta enfocada en fortalecer el proceso de aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa Eloy Alfaro-2021, tomando en cuenta que su aplicación es muy reducida de acuerdo a los resultados que se evidenciado en el desarrollo de la investigación.

### **OBJETIVO**

Aplicar redes sociales como herramienta pedagógica para fortalecer el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Eloy Alfaro.

### **DESARROLLO**

La aplicación de redes sociales en el desarrollo del aprendizaje se basa en que para lograr esto, se requiere de un cambio inmediato en que el docente abandone su rol de transmisor de conocimientos y permita que el protagonista del aprendizaje sea el estudiante. En esta era informacional y/o del conocimiento, que el docente deje de ser la fuente del conocimiento, proporcionando los recursos y herramientas indispensables para que los estudiantes exploren y elaboren conocimientos y habilidades nuevas que los conviertan en verdaderos actores de la educación

Por ello se plantea la socialización de talleres a los docentes enfocados a dotar de herramientas practicas y actividades que peuden ser enfocadas al direccionamiento del aprendizaje a través de redes sociales; es importante tomar enn cuenta que estos recursos deben mantener un sistema de planificación adecuada en función de la realidad de la institución a fin de lograr Iso objetivos que se han trazado de acuerdo a la temática que es manejar de forma integral cada uno de los elementos de las redes sociales.



La temática de los talleres están relacionados con elementos de uso común, lo innovador de la propuesta es que dichas actividades deben ser expuestas desde un punto de vista práctico como la aplicación de una temática a través de vínculos directos en Facebook, Instagram donde cada actor educativo pueda subir contenidos, desarrollar estrategias de aprendizaje y formar de esta forma una comunidad de aprendizaje en la que se integren todos los Docentes, estudiantes y padres de familia.

## **CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES**

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>UNIDAD</b>	<b>CONTENIDO</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>TIEMPO</b>
Actividad 1	Inducción a las redes sociales	Orientaciones y recomendaciones	Sincrónica	2 horas
Actividad 2	La web 2.0 ventajas y desventajas	La web 2.0. Entornos virtuales de aprendizaje	Sincrónica	8 horas
Actividad 3	Redes sociales en la educación, características.	Uso y aplicaciones de las redes sociales en el aula	Asincrónica	8 horas
Actividad 4	Herramientas para el aprendizaje.	Facebook, Whatsapp, Twitter	Sincrónica	6 horas
Actividad 5	Redes sociales en el ejercicio docente.	Rol del docente en el uso de las redes sociales en el aprendizaje	Sincrónica	2 horas
Actividad 6	Redes sociales en el proceso educativo	Rol del estudiante en el uso de las redes sociales, sus estilos y estrategias de aprendizaje	Sincrónica	4 horas
	Evaluación	Cuestionario	Sincrónica	1 hora

### **EVALUACIÓN**

La evaluación que se plantea aplicar para el desarrollo de la propuesta se basa en la sistematización de contenidos es decir se valorará la experiencia de cada uno de los docentes en base al objetivo planteado, tomando en cuenta que cada Docente mantiene una visión diferente en sus actividades cotidianas, además de relacionar los elementos pedagógicos y logros académicos una vez que se han desarrollado las actividades.

## REFERENCIAS

- Acta Educativa. (Marzo de 2016). Obtenido de <https://revista.universidadabierta.edu.mx/2016/03/09/que-es-el-conocimiento/>
- Aguilar, M. (Marzo de 2009). SCIELO. Obtenido de [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1316-49102009000100028](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102009000100028)
- Alvarez Gómez, Miguel - Autor/a; González Romero, Víctor Manuel - Autor/a; Morfin. (2005). Aprendizaje en línea. Puerto Vallarta: Centro Universitario de la Costa Universidad de Guadalajara.
- Area, E. (19 de 03 de 2014). *Edurea*. Obtenido de <https://eduarea.wordpress.com/2014/03/19/que-es-el-conectivismo-teoria-del-aprendizaje-para-la-era-digital/>
- Arias, E. (13 de Abril de 2021). *Economipedia.com*. Obtenido de <https://economipedia.com/definiciones/investigacion.html>
- Beltrán, S. M. (2016). *La gestión directiva: un concepto construido desde las comprensiones de los directivos docentes de las escuelas públicas bogotanas*. Colombia: Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo. doi:2007-7467
- Campos, H. (Febrero de 2018). <http://dspace.cibnor.mx>. Obtenido de [http://dspace.cibnor.mx:8080/bitstream/handle/123456789/3000/campos\\_h%20TESIS%20DOCTORAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://dspace.cibnor.mx:8080/bitstream/handle/123456789/3000/campos_h%20TESIS%20DOCTORAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cardona, M. (9 de 6 de 2016). *eprints.ucm.es*. Obtenido de <https://eprints.ucm.es/id/eprint/38056/1/T37334.pdf>
- Castilla, C. (2004). Reflexión, reflexionar, reflexivo. *Real Academia Española*, 22.
- Catalyst, P. (10 de 10 de 2021). *Physies Catalyst*. Obtenido de <https://physicscatalyst.com/graduation/meaning-of-learning/>

- Defición, C. (8 de marzo de 2021). Obtenido de <https://conceptodefinicion.de/colaboracion/>
- Digital, I. (29 de Octubre de 2019). Obtenido de <https://www.inbuze.com/contenidos-digitales/>
- Educación, M. d. (12 de Febrero de 2014). Recuperado el 13 de Septiembre de 2021, de <https://educacion.gob.ec/comunidad-educativa-en-linea-un-proyecto-innovador-para-transformar-la-experiencia-educativa/>
- Esquivias, M. (2004). CREATIVIDAD: DEFINICIONES, ANTECEDENTES Y. *UNAM*, 17.
- FLACSO. (2020). *ESTADO DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA EN AMÉRICA LATINA Y EL CARIBE*.: Argentina: Flacso.
- González, R. (23 de Marzo de 2015). *Redalyc. Concepciones y enfoques de aprendizaje*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/175/17517797002.pdf>
- Grágeda, A. (Septiembre de 2015). *riunet.upv.es*. Obtenido de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/62314/GR%C3%81JEDA%20-%20Impacto%20de%20la%20utilizaci%C3%B3n%20de%20la%20web%202.0%20en%20el%20desempe%C3%B1o%20estudiantil..pdf?sequence=1>
- Guerri, M. (1 de 05 de 2021). *PsicoActiva*. Obtenido de <https://www.p psicoactiva.com/blog/la-teoria-del-aprendizaje-social-bandura/>
- IIFE-UNESCO. (2015). La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los Sistemas Educativos. *Instituto Jubones*, 2,3.
- INEVAL. (2015). *Informe de resultados de Instituciones fiscales*. QUITO: Instituto Nacional de Evaluación Educativa.
- INEVAL. (2016). *Informe resultados provinciales Ser Bachiller Los Ríos*. QUITO: Instituto Nacional de Evaluación Educativa.
- INEVAL. (2017). *Informe de resultados Ser Bachiller*. Quito: Instituto Nacional de Evaluación Educativa.

- INEVAL. (2020). *Informe de resultados de Examen de Grado Los Ríos*. QUITO: Instituto Nacional de Evaluación Educativa.
- INEVAL. (2020). *Informe de resultados Instituciones fiscales*. QUITO: Instituto Nacional de Evaluación Educativa.
- INEVAL. (2020). *Resultados de Examen de grado*. QUITO: Instituto Nacional de Evaluación Educativa.
- Islas, C., & Carranza, M. (2003). *Apertura: Revista de innovación educativa*. Obtenido de <https://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/198/213>
- Learn, S. a. (3 de Marzo de 2021). Obtenido de <https://smileandlearn.com/mejores-recursos-educativos-digitales/>
- Ledesma, C. (18 de 10 de 2011). *Era de la digitación*. Obtenido de <https://sites.google.com/site/carolinaledesma18102011/home/recurso-digital>
- Martinez, I. (2019). *Diccionario electrónico de enseñanza y aprendizaje de lenguas*. Obtenido de <https://www.dicenlen.eu/es/diccionario/entradas/entorno-virtual-aprendizaje>
- Martinez, T. (2013). *acpgerontologia.com*. Obtenido de <http://www.acpgerontologia.com/acp/decalogodocs/laautonomia.htm>
- Medina, J. (2019). *USO DE LAS REDES SOCIALES EN EL APRENDIZAJE*. Guayaqui: Universidad Casa Grande.
- Mego, P. (12 de 12 de 2019). *Repositorio une.edu.pe*. Obtenido de <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/4017/MONOGRAF%C3%8DA%20-%20MEGO%20P%C3%89REZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- MINEDU. (5 de Octubre de 2015). *Educación.gob.ec*. Recuperado el 13 de Septiembre de 2021, de Educación.gob.ec.: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/06/Proyecto-SITEC.pdf>

- mOISES. (2009). Las ideas de Bruner: De la revolución cognitiva a la revolución cultural. *SCIELO*.
- Pairó, R. (29 de Septiembre de 2020). *Economipedia.com*. Obtenido de <https://economipedia.com/definiciones/informacion-2.html>
- Peña, M. d. (2021). <https://repositorio.ucv.edu.pe/>. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/58794/Pe%  
%b1a\\_AMDP-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/58794/Pe%c3%b1a_AMDP-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Pérez, J., & Gardey, A. (2020). *definicion.de*. Obtenido de <https://definicion.de/autoevaluacion/>
- Ramírez, C. M. (2017). *La planificación estratégica y su relación con la eficacia de los planes de trabajo en la Institución Educativa San Roque de Castrovirreyna, año 2009*. Ecuador: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Obtenido de <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/3087>
- Rocancio, C. (2019). <https://www.tesisenred.net/>. Obtenido de <https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/671465/tcyrb1de1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Salas, M. d. (2014). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en educación en. *Dialnet-Culcyt/Políticas Públicas*, 89.
- Saldarriaga, P., Bravo, G., & Loor, M. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía. *LAS CIENCIAS*, 135.
- Significados. (26 de 10 de 2018). *Significados.com*. Obtenido de <https://www.significados.com/participacion/>
- Solano, D. (17 de Seotiembre de 2012). *FRANJA MORADA*. Obtenido de [http://online.aliat.edu.mx/adistancia/TeorContemEduc/U4/lecturas/TEXTO%  
202%20SEM%204\\_PIAGET%20BRUNER%20VIGOTSKY.pdf](http://online.aliat.edu.mx/adistancia/TeorContemEduc/U4/lecturas/TEXTO%202%20SEM%204_PIAGET%20BRUNER%20VIGOTSKY.pdf)
- Taype, P. A. (2018). *Planificación Estratégica y Gestión Institucional en las Instituciones Educativas del Nivel Secundario de la Red Educativa de*

*Ayacchocha Acoria, 2018.* Peru: Escuela de Posgrado Universidades Cesar Vallejo. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/31379/acevedo\\_tp.pdf?sequence=1](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/31379/acevedo_tp.pdf?sequence=1)

Toapanta, A. (2021). *repositorio.ucv.edu.pe*. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/58962/Toapanta\\_SAV-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/58962/Toapanta_SAV-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Ucha, F. (1 de Septiembre de 2009). *DEFINICIÓN ABC*. Obtenido de <https://www.definicionabc.com/general/interactivo.php>

UNESCO. (2013). Uso de TIC en educación en América Latina y el Caribe. *Institute de Estadística de la UNESCO*, 8.

UNESCO. (2020). Recuperado el 12 de Septiembre de 2021, de <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion/premio>

Venegas, J. (17 de Julio de 2017). <https://gredos.usal.es>. Obtenido de [https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/137426/DDOMI\\_VenegasOrrago.pdf;jsessionid=20459BB74114D6CCF5EB7F02A7029192?sequence=1](https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/137426/DDOMI_VenegasOrrago.pdf;jsessionid=20459BB74114D6CCF5EB7F02A7029192?sequence=1)

## ANEXOS

### 1. Matriz de consistencia

**TÍTULO:** Web 2.0 como herramienta para mejorar el aprendizaje en estudiantes de tercero bachillerato Unidad Educativa Eloy Alfaro - Quevedo 2021.

**AUTOR:** Jaime Nixon Campoverde Díaz

MATRIZ DE CONSISTENCIA				
TEMA	PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS	HIPOTESIS	MÉTODO
Web 2.0 como herramienta para mejorar el aprendizaje en estudiantes de tercero bachillerato Unidad Educativa Eloy Alfaro - Quevedo 2021.	<b>Problema General:</b> ¿De qué manera la web 2.0 mejoraría el aprendizaje en estudiantes de tercero de bachillerato, Unidad Educativa Eloy Alfaro 2021?	<b>OBJETIVO GENERAL:</b> Determinar que la Web 2.0 mejora el aprendizaje en estudiantes de tercero de bachillerato, Unidad Educativa Eloy Alfaro-Quevedo, 2021.	<b>HIPOTESIS ALTERNA</b> La aplicación de la Web 2.0 mejora significativamente el aprendizaje de los estudiantes de tercero de bachillerato, Unidad Educativa Eloy Alfaro-Quevedo, 2021.	<b>Tipo de investigación.</b> Aplicada  <b>Diseño de la investigación.</b> No Experimental-Descriptiva  <b>Enfoque:</b> Cuantitativo  <b>Población:</b> 480 estudiantes del tercero de bachillerato.  <b>Muestra:</b> 100 estudiantes de tercero de bachillerato  <b>Técnicas:</b> Encuestas y/o cuestionarios.  <b>Método de análisis:</b> Descriptivo.
	<b>Problemas específicos.</b>	<b>Objetivos específicos.</b>	<b>Hipótesis específicas</b>	
	¿De qué manera la web 2.0 mejoraría la implementación del aprendizaje en línea en los estudiantes de tercero de bachillerato, Unidad Educativa Eloy Alfaro - Quevedo 2021?	Determinar que la web 2.0 mejora la implementación del aprendizaje en línea en los estudiantes de tercero de bachillerato, Unidad Educativa Eloy Alfaro - Quevedo 2021.	La web 2.0 mejora significativamente la implementación del aprendizaje en línea en los estudiantes de tercero de bachillerato, Unidad Educativa Eloy Alfaro - Quevedo 2021.	
	¿De qué manera la web 2.0 mejoraría la utilización de los entornos virtuales de aprendizaje en los estudiantes de tercero de bachillerato, Unidad Educativa Eloy Alfaro - Quevedo 2021?	Determinar que la web 2.0 mejora la utilización de los entornos virtuales de aprendizaje en los estudiantes de tercero de bachillerato, Unidad Educativa Eloy Alfaro - Quevedo 2021.	La web 2.0 mejora significativamente la utilización de los entornos virtuales de aprendizaje en los estudiantes de tercero de bachillerato, Unidad Educativa Eloy Alfaro - Quevedo 2021.	
	¿De qué manera la web 2.0 mejoraría la aplicación de contenidos digitales en el aprendizaje de los estudiantes de tercero de bachillerato, Unidad Educativa Eloy Alfaro - Quevedo 2021?	Demostrar que la web 2.0 mejora la aplicación de contenidos digitales en el aprendizaje de los estudiantes de tercero de bachillerato, Unidad Educativa Eloy Alfaro - Quevedo 2021.	La web 2.0 mejora significativamente la aplicación de contenidos digitales en el aprendizaje de los estudiantes de tercero de bachillerato, Unidad Educativa Eloy Alfaro - Quevedo 2021.	

**2. Matriz de operacionalización de variables.**

**TÍTULO:** Web 2.0 como herramienta para mejorar el aprendizaje en estudiantes de tercero bachillerato Unidad Educativa Eloy Alfaro - Quevedo 2021.

**AUTOR:** Jaime Nixon Campoverde Díaz

MATRIZ DE OPERIONALIZACIÓN DE VARIABLES					
ARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
V1 Web 2.0	De acuerdo con Marqués, (2011). La web 2.0 es una red social fundamenta en la participación activa de sus usuarios, de manera que si el facilitador considerando su filosofía utiliza sus servicios como medios didácticos, propicia el aprendizaje colaborativo. Las participaciones surgen de las ideas grupales e individuales, y desde allí cada estudiante crea conocimientos más complejos sobre los temas estudiados.	Son todas aquellas utilidades y servicios de Internet que se sustentan en una base de datos, la cual puede ser modificada por los usuarios del servicio, de manera particular o grupal.	Web. 2.0.	Conocimiento. Utilización	Nominal Descriptiva
			Recursos educativos digitales.	Manejo de recursos educativos. Uso de recursos educativos.	
			Programas interactivos digitales.	Conocimiento programas interactivos. Uso programas interactivos digitales.	
V2 Aprendizaje	Piaget define el aprendizaje en un proceso que mediante el cual el sujeto, a través de la experiencia, la manipulación de objetos, la interacción con las personas, genera o construye conocimiento, modificando, en forma activa sus esquemas cognoscitivos del mundo que lo rodea, mediante el proceso de asimilación y acomodación. <a href="http://www.franjamorada-psico.com.ar">www.franjamorada-psico.com.ar</a>	Adquisición de conocimiento de algo por medio del estudio, el ejercicio o la experiencia, en especial de los conocimientos necesarios para el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño y aprobarla.	Aprendizaje en línea.	Participación. Autonomía. Autoevaluación.	Nominal Descriptiva
			Entornos virtuales de aprendizaje.	Investigación. Colaboración Creatividad	
			Contenidos digitales.	Información Reflexión Conocimiento	



### 3. Autorización para realizar investigación



República  
del Ecuador

Ministerio de Educación

Oficio: N° 095-ASRE-12D03-2021  
Quevedo, 30 de Junio del 2021

**Mgs. Jaime Nixon Campoverde Diaz**  
**Rector de la Unidad Educativa Eloy Alfaro**  
**Presente.-**

En atención al Oficio S/N ingresado con fecha 29 de Junio del 2021, menciona **"...El presente escrito es para solicitar su autorización para la realización del PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO DE LA TESIS, cuyo Tema es: La web como herramienta para mejorar el aprendizaje en estudiantes de tercero de bachillerato, Unidad Educativa Eloy Alfaro – Quevedo 2021..."**

En respuesta a lo solicitado se AUTORIZA realizar el Proyecto de Investigación, con la recomendación de utilizar la Bioseguridad pertinente a fin de cumplir con las Normas Vigentes decretadas por el Ministerio de Salud.

De la misma manera se solicita una copia de los resultados obtenidos en el Proyecto de Investigación.

Particular que se informa para los fines pertinentes.

Atentamente,



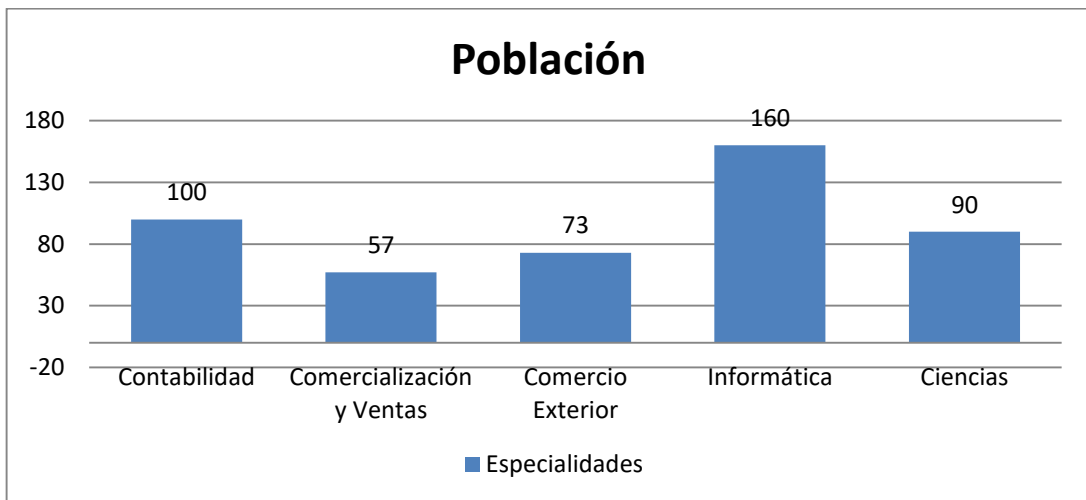
  
Ing. Liliana Lidardo Caicedo  
Directora Distrital 12D03 Mocache - Quevedo Educación.

Distrito 12d03 Mocache-Quevedo  
Dirección: San Camilo calle Honduras y Paraguay  
Quevedo. Los Ríos-Ecuador  
Teléfono: 052-773-392

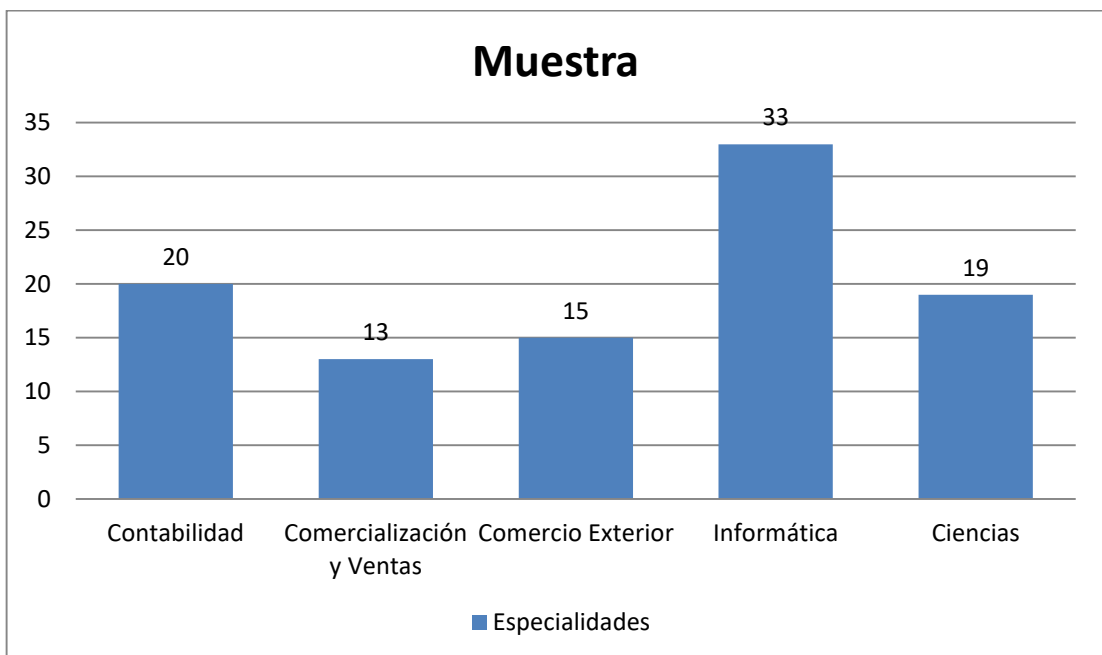
CS Scanned with  
CamScanner

 **Gobierno** | Juntos  
del Encuentro lo logramos

#### 4. Gráfica de población.



#### 5. Gráfica de la muestra.



## **6. Proceso para obtener la muestra. (Muestreo probabilístico)**

1.- Se elige cuidadosamente la población de interés: seleccionar detenidamente y elegir entre la población de manera correcta. Las personas que crees que tienen opiniones que deban recopilarse son las que tienes que incluir en tu muestra.

2.- Determina un marco de muestra adecuado: el marco debe incluir una muestra de la población de interés y nadie del exterior.

3.-Selección de la muestra y comienzode encuesta: a veces puede ser difícil encontrar la muestra correcta y determinar el marco de muestra adecuado. Incluso cuando todos los factores están a nuestro favor, muchas veces pueden haber problemas imprevistos como el factor de costo, la calidad de los encuestados y la rapidez de estos en responder.

## 7. Autorización para aplicar prueba piloto.



Ministerio de  
Educación  
del Ecuador

**UNIDAD EDUCATIVA**

**“DR. MANUEL QUINTANA MIRANDA”**



*Camino hacia la innovación*

*Quevedo - Los Ríos - Ecuador*

Quevedo, 1 de julio dl 2021

Master

Jaime Nixon Campoverde Díaz

Presente

Yo MSC. ANGELA VILLY CERVANTES GARCIA, Rectora de la unidad educativa Dr. Manuel Quintana Miranda, en atención al oficio ingresado a secretaria con fecha 30 junio del 2021, menciona. El presente escrito es para realizar la prueba piloto para revisión de proyecto de tesis de doctorado en educación cuyo tema es: La Web como herramienta para mejorar el aprendizaje en estudiantes de tercero de bachillerato, Unidad Educativa Eloy Alfaro- Quevedo 2021.

En respuesta a lo solicitado **AUTORIZO**, realizar la prueba piloto para revisión de proyecto de tesis de doctorado en educación

Particular que informo a usted para los fines pertinentes

Atentamente

MSC. Angela Villy Cervantes Garcia

RECTORA UE. DR. MANUEL QUINTANA MIRANDA



Parroquia Venus del Río Quevedo Calle Sagrado Corazón de Jesús #100 y Av. Rosita Paredes  
Tele-fax 052797613

email:colegiomanuelquintana@hotmail.com



Scanned with  
CamScanner

## 8. Instrumento de recolección de datos.

Encuesta aplicada a estudiantes

1. ¿La participación te permite intercambiar ideas?

Nunca

Casi nunca

A veces

Casi siempre

Siempre

2. ¿La participación te hace sentir parte del aprendizaje?

Nunca

Casi nunca

A veces

Casi siempre

Siempre

3. ¿La participación te permite desarrollar nuevos conocimientos y habilidades?

Nunca

Casi nunca

A veces

Casi siempre

Siempre

4. ¿El proceso escolar te permite coordinar tu propio cronograma de estudio?

Nunca

Casi nunca

A veces

Casi siempre

Siempre

5. ¿El proceso escolar te permite avanzar de acuerdo a tu tiempo y motivación en el estudio?

Nunca

Casi nunca

A veces

Casi siempre

Siempre

6. ¿El proceso escolar te permite auto aprender fomentando la curiosidad?

Nunca

Casi nunca

A veces

Casi siempre

Siempre

7. ¿El proceso educativo te permite auto evaluar individualmente tus conocimientos y avance académico?

Nunca

Casi nunca

A veces

Casi siempre

Siempre

8. ¿El proceso educativo te permite auto evaluar en grupo los conocimientos y avances académicos?

Nunca

Casi nunca

A veces

Casi siempre

Siempre

9. ¿Las actividades escolares te motivan investigar temas de interés personal?

Nunca

Casi nunca

A veces

Casi siempre

Siempre

10. ¿Las actividades escolares facilitan la investigación y comprensión de temas de interés educativo?

Nunca

Casi nunca

A veces

Casi siempre

Siempre

11. ¿Las actividades escolares te facilitan compartir temas investigados a sus compañeros de clase y a Docentes?

Nunca

Casi nunca

A veces

Casi siempre

Siempre

12. ¿Los procesos educativos favorecen la colaboración mutua en del desarrollo de actividades académicas?

Nunca

Casi nunca

A veces

Casi siempre

Siempre

13. ¿Los procesos educativos permiten a los estudiantes que intercambien y fortalezcan sus conocimientos dentro y fuera del aula?

Nunca

Casi nunca

A veces

Casi siempre

Siempre

14. ¿Los procesos educativos facilitan la creatividad para el análisis y reflexión de contenidos?

Nunca

Casi nunca

A veces

Casi siempre

Siempre

15. ¿Los procesos educativos permiten el cumplimiento de las actividades escolares utilizando varios recursos?

Nunca

Casi nunca

A veces

Casi siempre

Siempre

16. ¿Los procesos educativos permiten creativamente realizar actividades de autoaprendizaje?

Nunca

Casi nunca

A veces

Casi siempre

Siempre

17. ¿El proceso educativo te facilita información necesaria para realizar tus actividades escolares?

Nunca

Casi nunca

A veces

Casi siempre

Siempre

18. ¿En tu proceso educativo cuentas con biblioteca personal para realizar tus consultas?

Nunca

Casi nunca

A veces

Casi siempre

Siempre

19. ¿En el proceso educativo las reflexiones propias del estudiante fortalecen los conocimientos?

Nunca

Casi nunca

A veces

Casi siempre

Siempre

20. ¿En el proceso educativo la reflexión en equipo fortalece los conocimientos?

Nunca

Casi nunca

A veces

Casi siempre

Siempre



21. ¿El conocimiento se fortalece al implementar el proceso constructivo por medio de los medios digitales?

Nunca

Casi nunca

A veces

Casi siempre

Siempre

22. ¿El conocimiento se afianza por las interacciones que se dan por medio de las redes sociales?

Nunca

Casi nunca

A veces

Casi siempre

Siempre

23. El conocimiento se construye y potencia con la información que brinda las web 2.0?

Nunca

Casi nunca

A veces

Casi siempre

Siempre.

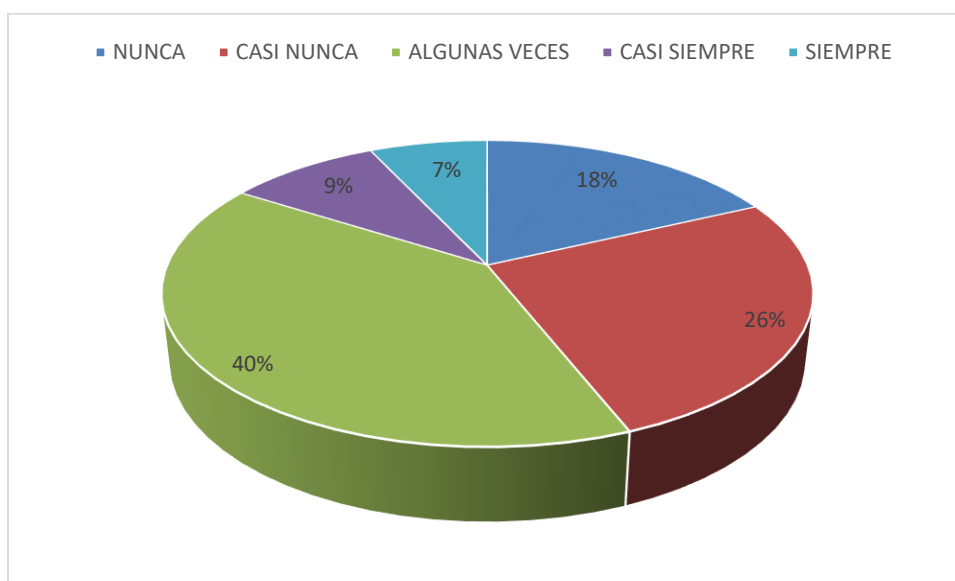
## 9. Matriz de resultados

### 1. ¿La participación te permite intercambiar ideas?

Tabla No. 1: Pregunta 1

DESCRIPCIÓN	fi	%
NUNCA	18	18
CASI NUNCA	26	26
ALGUNAS VECES	40	40
CASI SIEMPRE	9	9
SIEMPRE	7	7
TOTAL	100	100

Fuente: Encuesta



Fuente: Tabla 1

#### Interpretación:

Mediante los resultados se aprecia que el 40% algunas veces intercambian ideas, mientras que el 26% establece que nunca la hace; y un 18% que nunca lo hace, mediante estos resultados se evidencia que existe un proceso de interacción que debe fomentar un cambio direccionado.

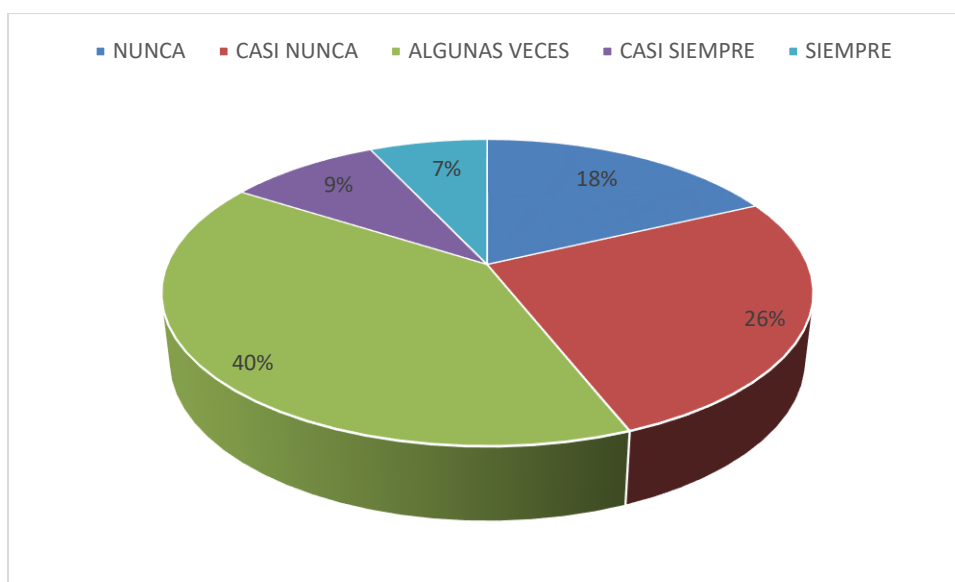
## 2. ¿La participación te hace sentir parte del aprendizaje?

**Tabla No. 2: Pregunta 2**

DESCRIPCIÓN	fi	%
NUNCA	18	18
CASI NUNCA	26	26
ALGUNAS VECES	40	40
CASI SIEMPRE	9	9
SIEMPRE	7	7
TOTAL	100	100

Fuente: Encuesta

**Figura 2: Pregunta 2**



Fuente: Tabla 2

Interpretación:

De acuerdo a la encuesta el 40% de personas establece que nunca se siente parte del aprendizaje, un 26% que casi nunca lo hace; estos son los resultados más significativos en relación el desarrollo de la temática que permite concretar resultados en función de los logros que se han alcanzado.

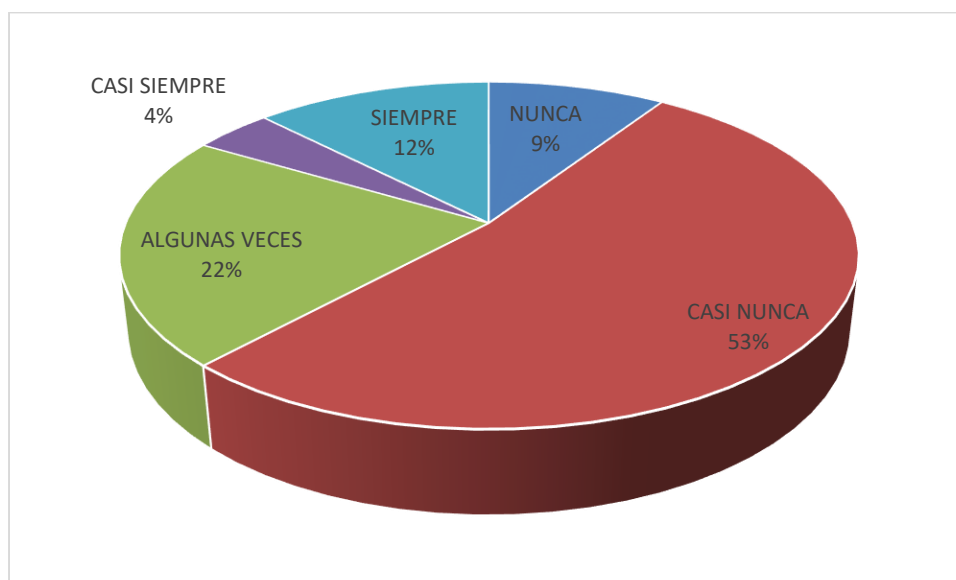
### 3. ¿La participación te permite desarrollar nuevos conocimientos y habilidades?

**Tabla No. 3: Pregunta 3**

DESCRIPCIÓN	fi	%
NUNCA	9	9
CASI NUNCA	51	51
ALGUNAS VECES	21	21
CASI SIEMPRE	4	4
SIEMPRE	12	12
TOTAL	100	100

Fuente: Encuesta

**Figura 3: Pregunta 3**



Fuente: Tabla 3

Interpretación:

El 51% de las personas encuestas establece que la participación de cada uno de los actores educativos permite fomentar un grado de desarrollo significativo basado en los procesos de la realidad, sobre todo los que enfocan un proceso funcional dentro del campo del aprendizaje.

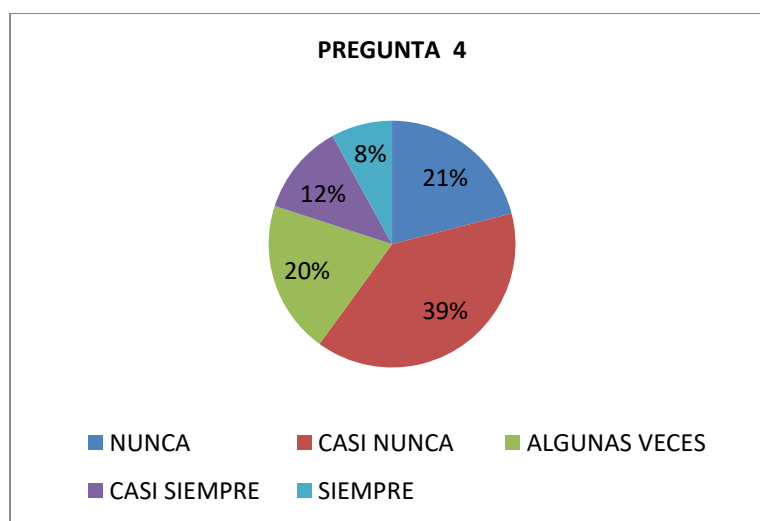
**4. ¿El proceso escolar te permite coordinar tu propio cronograma de estudio?**

**Tabla No. 4: Pregunta 4**

DESCRIPCIÓN	fi	%
NUNCA	21	21
CASI NUNCA	39	39
ALGUNAS VECES	20	20
CASI SIEMPRE	12	12
SIEMPRE	8	8
TOTAL	100	100

Fuente: Encuesta

**Figura 4: Pregunta 4**



**Fuente: Tabla 4**

Interpretación:

Mediante los resultados de la encuesta se aprecia el 39% considera que se toma en cuenta su criterio para organizar sus actividades en función de las necesidades de cada una de las personas sobre las cuales se actúa, lo cual puede tomarse como un direccionamiento adecuado para fortalecer el desarrollo del aprendizaje.

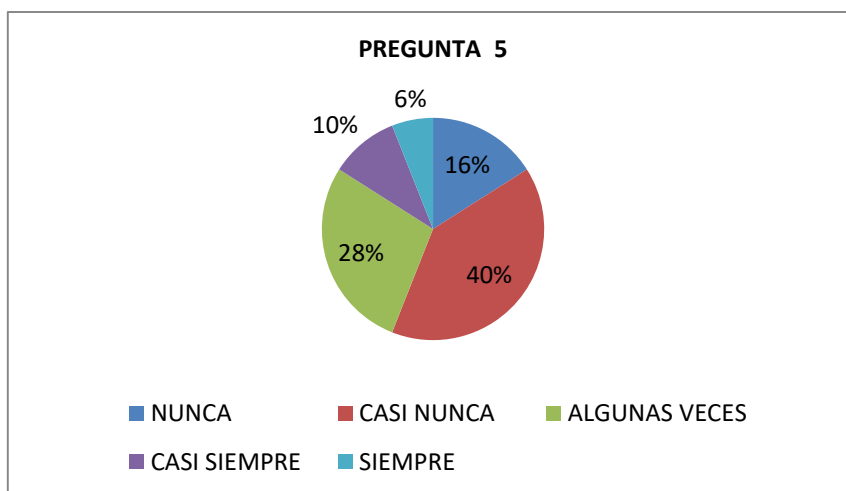
**5. ¿El proceso escolar te permite avanzar de acuerdo a tu tiempo y motivación en el estudio?**

**Tabla No. 5: Pregunta 5**

DESCRIPCIÓN	fi	%
NUNCA	16	16
CASI NUNCA	40	40
ALGUNAS VECES	28	28
CASI SIEMPRE	10	10
SIEMPRE	6	6
TOTAL	100	100

Fuente: Encuesta

**Figura 5: Pregunta 5**



**Fuente: Tabla 5**

Interpretación:

Tomando como referencia al proceso escolar si permite desarrollar de acuerdo a las necesidades de los estudiantes el 40% establece que casi nunca, esto es un indicador por cuanto se debe fortalecer ciertos procesos que permitan encaminar al desarrollo de actividades de manera direccionada sobre todo fortaleciendo acciones de manera directa en cada una de las etapas de formación del aprendizaje.

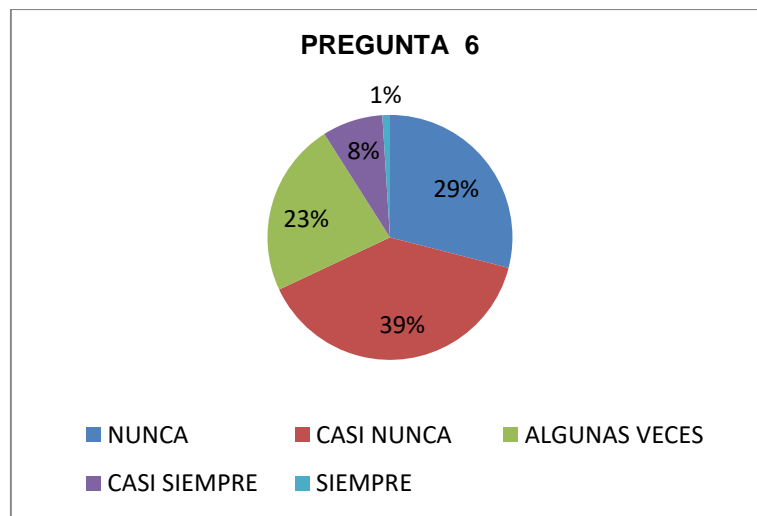
**6. ¿El proceso escolar te permite auto aprender fomentando la curiosidad?**

**Tabla No. 6: Pregunta 6**

DESCRIPCIÓN	fi	%
NUNCA	29	29
CASI NUNCA	39	39
ALGUNAS VECES	23	23
CASI SIEMPRE	8	8
SIEMPRE	1	1
TOTAL	100	100

Fuente: Encuesta

**Figura 6: Pregunta 6**



Fuente: Tabla 6

Interpretación:

Una de las percepciones de los estudiantes que el proceso escolar actual permite desarrollar un aprendizaje autónomo, prevalece aún esos rasgos propios de cada una de ellos en que el aprendizaje tradicional es el profesor quien debe desarrollar cada una de las actividades, por ello un 39% establece que casi nunca el proceso escolar ayuda al desarrollo de este mecanismo.

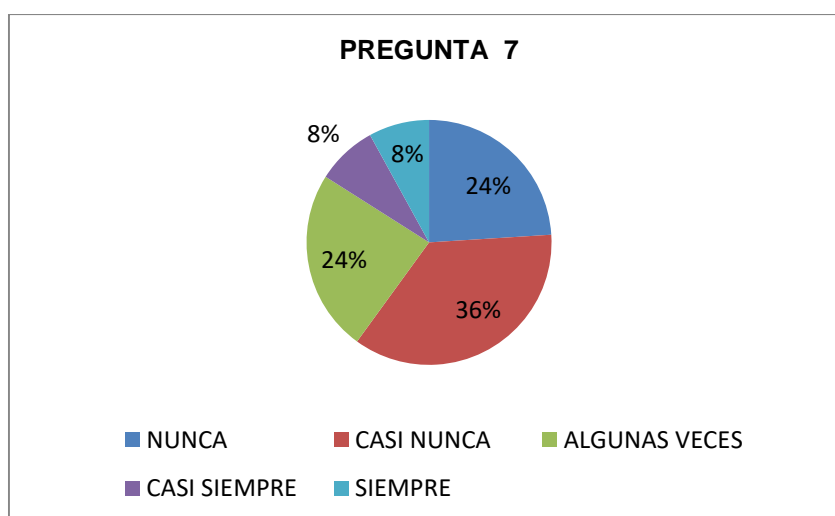
**7. ¿El proceso educativo te permite auto evaluar individualmente tus conocimientos y avance académico?**

**Tabla No. 7: Pregunta 7**

DESCRIPCIÓN	fi	%
NUNCA	24	24
CASI NUNCA	36	36
ALGUNAS VECES	24	24
CASI SIEMPRE	8	8
SIEMPRE	8	8
TOTAL	100	100

Fuente: Encuesta

**Figura 7: Pregunta 7**



**Fuente: Tabla 7**

Interpretación:

Mediante los resultados obtenidos sobre el auto aprendizaje en relación con la evaluación se observa que el 36% indica que casi nunca ayuda, tomando en cuenta que la evaluación es un término que se asocia a algo complejo o se esquematiza con temor.



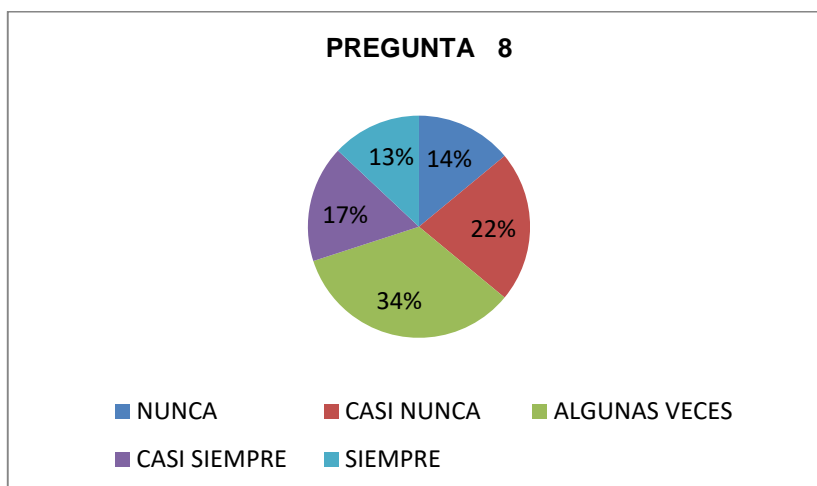
**8. ¿El proceso educativo te permite auto evaluar en grupo los conocimientos y avances académicos?**

**Tabla No. 8: Pregunta 8**

DESCRIPCIÓN	fi	%
NUNCA	14	14
CASI NUNCA	22	22
ALGUNAS VECES	34	34
CASI SIEMPRE	17	17
SIEMPRE	13	13
TOTAL	100	100

Fuente: Encuesta

**Figura 8: Pregunta 8**



**Fuente: Tabla 8**

Interpretación:

De acuerdo a los participantes el 34% indica que el proceso educativo nunca permite evaluar cierto grado de aprehensión de alguna destreza en específico, mientras que el 22% mantiene una idea similar, bajo este paradigma es prioritario analizar estos resultados para generar estrategias que permitan cambiar ese grado ideológico.

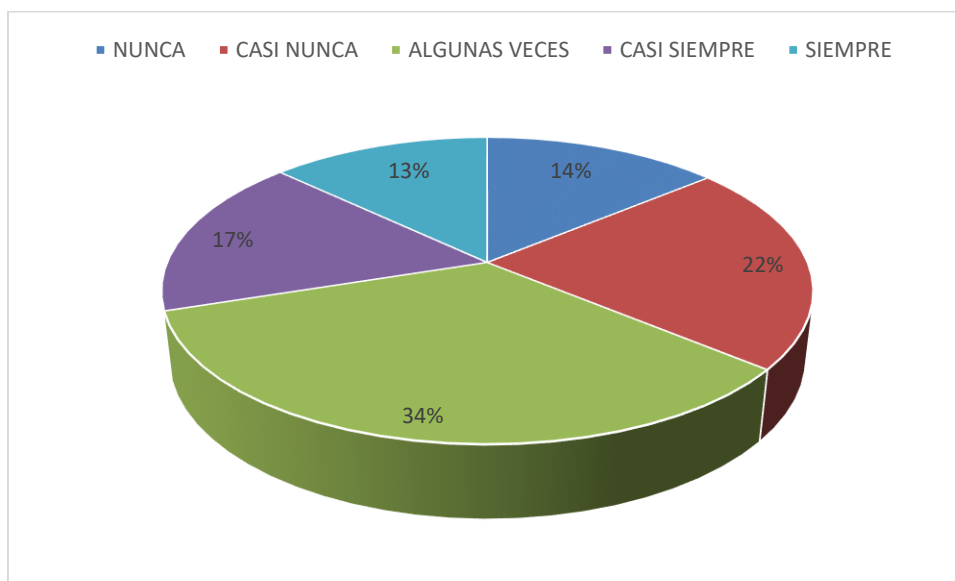
## 9. ¿Las actividades escolares te motivan investigar temas de interés personal?

**Tabla No. 9: Pregunta 9**

DESCRIPCIÓN	fi	%
NUNCA	14	14
CASI NUNCA	22	22
ALGUNAS VECES	34	34
CASI SIEMPRE	17	17
SIEMPRE	13	13
TOTAL	100	100

Fuente: Encuesta

**Figura 9: Pregunta 9**

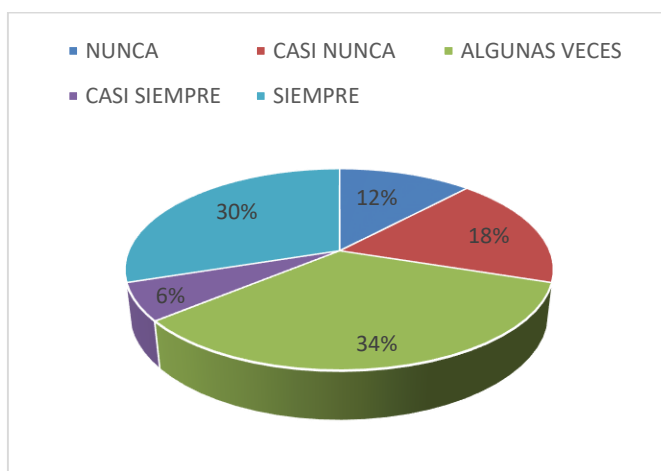


### **Interpretación de resultados.**

El grado de motivación que generan las actividades escolares de acuerdo a la percepción de los estudiantes es que no se están realizando de manera adecuada el 34% indica que a veces, el 22% casi nunca, por ello se desprende que es necesario buscar mecanismos para fortalecer el cambio ideológico dentro de la temática.

**10. ¿Las actividades escolares facilitan la investigación y comprensión de temas de interés educativo?**

DESCRIPCIÓN	fi	%
NUNCA	12	12
CASI NUNCA	18	18
ALGUNAS VECES	34	34
CASI SIEMPRE	6	6
SIEMPRE	30	30
TOTAL	100	100

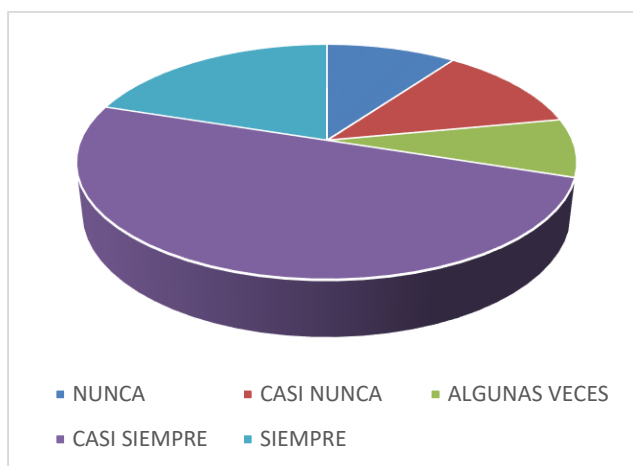


Interpretación de resultados.

Mediante la encuesta se obtiene que el 34% indica que a veces las actividades escolares permiten buscar nuevos campos de investigación, sin embargo, un 30% indica que siempre, es bueno tomar estos indicadores porque existe la predisposición por parte de los actores educativos de fortalecer el mecanismo del aprendizaje.

**11. ¿Las actividades escolares te facilitan compartir temas investigados a sus compañeros de clase y a Docentes?**

<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
NUNCA	10	10
CASI NUNCA	12	12
ALGUNAS VECES	8	8
CASI SIEMPRE	50	50
SIEMPRE	20	20
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100</b>



Interpretación de resultados.

Mediante los resultados se aprecia que las actividades escolares facilitan procesos de aprendizaje así, lo demuestran los resultados de las encuestas que el 50% establece que casi siempre, el 20% siempre, por lo tanto, se debe priorizar el desarrollo de estas actividades.

**12. ¿Los procesos educativos favorecen la colaboración mutua en el desarrollo de actividades académicas?**

DESCRIPCIÓN	fi	%
NUNCA	15	15
CASI NUNCA	15	15
ALGUNAS VECES	25	25
CASI SIEMPRE	25	25
SIEMPRE	20	20
TOTAL	100	100

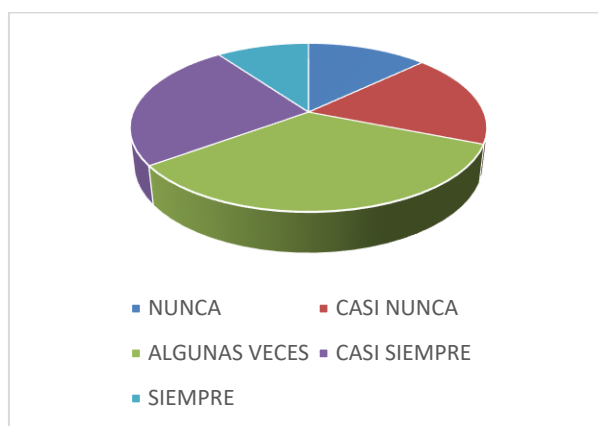


**Interpretación de resultados.**

Los procesos educativos al ser direccionados de manera adecuada en función de las necesidades propias de cada actor educativo cumplen un rol trascendental, el 20% establece que siempre lo hace, el 25% que casi siempre y el 25% algunas veces.

**13. ¿Los procesos educativos permiten a los estudiantes que intercambien y fortalezcan sus conocimientos dentro y fuera del aula?**

DESCRIPCIÓN	fi	%
NUNCA	13	13
CASI NUNCA	18	18
ALGUNAS VECES	34	34
CASI SIEMPRE	25	25
SIEMPRE	10	10
TOTAL	100	100

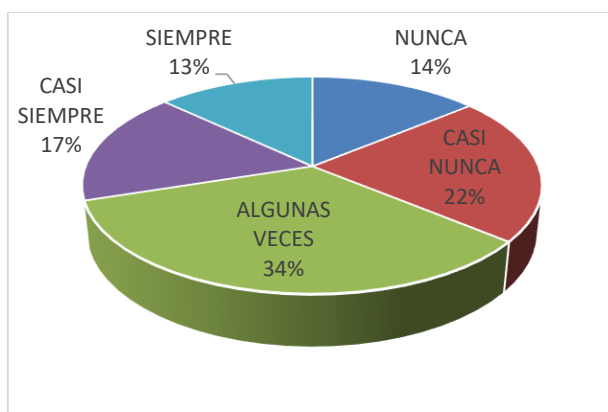


Interpretación de resultados.

Mediante los resultados obtenidos se aprecia que el 34% establece que algunas veces los procesos educativos permiten intercambiar ciertas temáticas relacionadas al grado de aprendizaje, mientras que el 25% lo considera que siempre.

**14. ¿Los procesos educativos facilitan la creatividad para el análisis y reflexión de contenidos?**

DESCRIPCIÓN	fi	%
NUNCA	14	14
CASI NUNCA	22	22
ALGUNAS VECES	34	34
	17	17
SIEMPRE	13	13
TOTAL	100	100

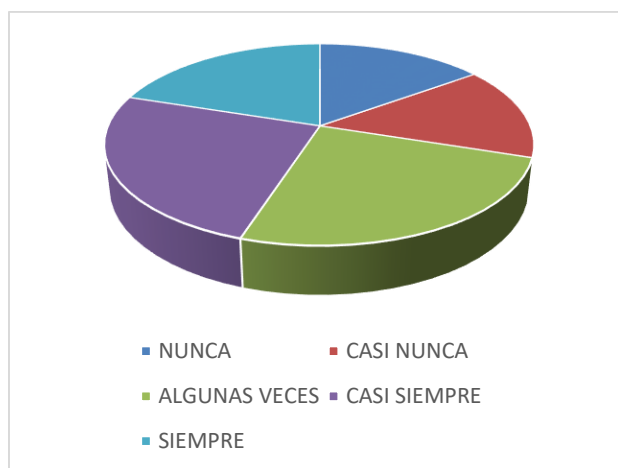


Interpretación de resultados.

De acuerdo a los resultados se aprecia que el 34% de encuestados afirma que algunas veces los procesos educativos facilitan la creatividad de cada uno de los estudiantes, los mismos que pueden ser replicados de manera eficiente de acuerdo al grado de desarrollo del aprendizaje.

**15. ¿Los procesos educativos permiten el cumplimiento de las actividades escolares utilizando varios recursos?**

DESCRIPCIÓN	fi	%
NUNCA	15	15
CASI NUNCA	15	15
ALGUNAS VECES	25	25
CASI SIEMPRE	25	25
SIEMPRE	20	20
TOTAL	100	100



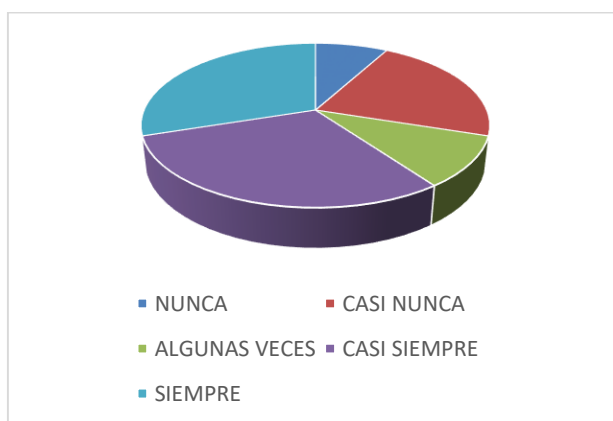
**Interpretación de resultados.**

Mediante la encuesta se obtiene que los procesos educativos el 20% indica que permiten fortalecer el cumplimiento de las actividades escolares, mientras que el 25% indica que casi siempre lo hace; de esto se desprende que es necesario direccionar de manera adecuada ciertas actividades que se enfocan en el proceso educativo.



**16. ¿Los procesos educativos permiten creativamente realizar actividades de autoaprendizaje?**

DESCRIPCIÓN	fi	%
NUNCA	8	8
CASI NUNCA	22	22
ALGUNAS VECES	10	10
CASI SIEMPRE	30	30
SIEMPRE	30	30
TOTAL	100	100

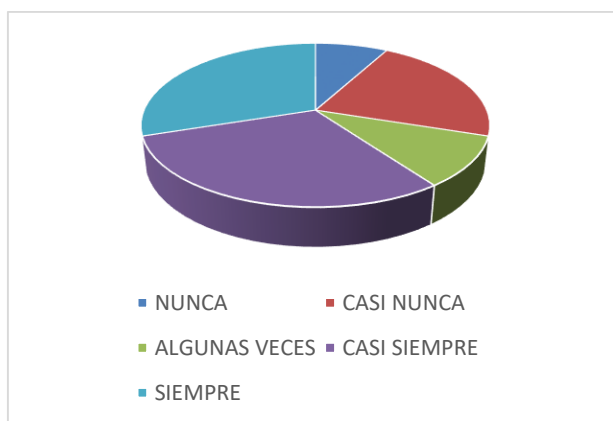


**Interpretación de resultados.**

El auto aprendizaje de acuerdo a los encuestados en relación a los procesos educativos se sistematiza en que es prioritario así lo establece el 30% con siempre, casi siempre el 30%; mediante estos resultados se aprecia la necesidad imperante de cada una de las actividades en relación al grado de aprendizaje.

**17. ¿El proceso educativo te facilita información necesaria para realizar tus actividades escolares?**

<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
NUNCA	8	8
CASI NUNCA	22	22
ALGUNAS VECES	10	10
CASI SIEMPRE	30	30
SIEMPRE	30	30
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

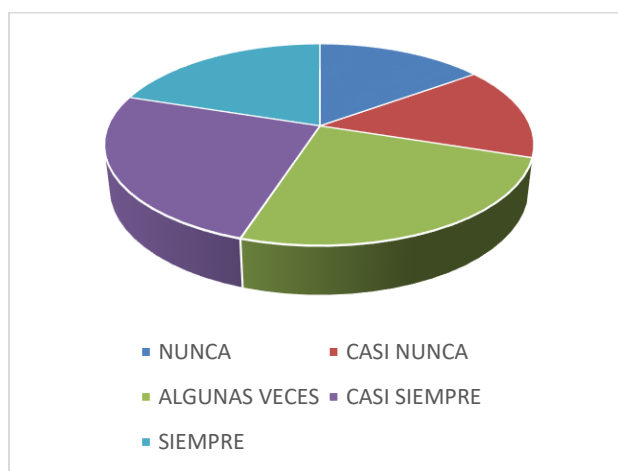


Interpretación de resultados.

Mediante los resultados se obtiene que el 30% indica que siempre los procesos educativos ayudan a las actividades escolares, el 30% restante que casi siempre; mediante estos resultados se establece que es necesario mantener proceso educativo de acuerdo a la realidad de cada uno de los estudiantes.

**18. ¿En tu proceso educativo cuentas con biblioteca personal para realizar tus consultas?**

DESCRIPCIÓN	fi	%
NUNCA	15	15
CASI NUNCA	15	15
ALGUNAS VECES	25	25
CASI SIEMPRE	25	25
SIEMPRE	20	20
TOTAL	100	100

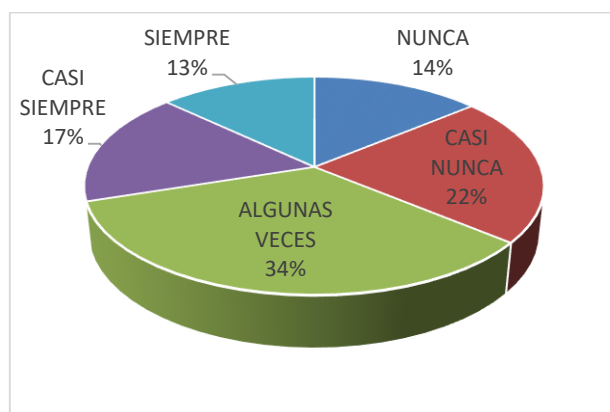


Interpretación de resultados.

El 20% considera que cuenta con una biblioteca educativa, el 25% casi siempre, sin embargo, un 15% establece que nunca, la lectura como tal en el Ecuador no es un tema que ha tomado la debida importancia y esto hace que día a día se vaya perdiendo hábitos esenciales para el desarrollo del aprendizaje.

**19. ¿En el proceso educativo las reflexiones propias del estudiante fortalecen los conocimientos?**

DESCRIPCIÓN	fi	%
NUNCA	14	14
CASI NUNCA	22	22
ALGUNAS VECES	34	34
CASI SIEMPRE	17	17
SIEMPRE	13	13
TOTAL	100	100

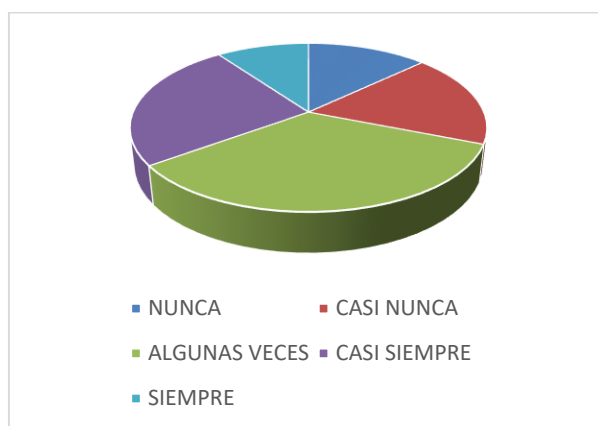


Interpretación de resultados.

Mediante los resultados se aprecia que el 34% indica que algunas veces los procesos educativos ayudan a fortalecer el desarrollo del aprendizaje, mientras que el 14% establece que nunca y un 22% que nunca; lo cual permite valorar de forma estructural ciertos cambios que deben generarse de manera integral de acuerdo a las necesidades propias de cada persona.

**20. ¿En el proceso educativo la reflexión en equipo fortalece los conocimientos?**

DESCRIPCIÓN	fi	%
NUNCA	13	13
CASI NUNCA	18	18
ALGUNAS VECES	34	34
CASI SIEMPRE	25	25
SIEMPRE	10	10
TOTAL	100	100



**Interpretación de resultados.**

Mediante los resultados de la encuesta se evidencia que el 25% indica que casi siempre los procesos educativos en equipo fortalecen el desarrollo del aprendizaje y el 34% que algunas veces; es importante tomar en cuenta cada uno de los elementos que se han analizado de forma direccionada.

**21. ¿El conocimiento se fortalece al implementar el proceso constructivo por medio de los medios digitales?**

DESCRIPCIÓN	fi	%
NUNCA	15	15
CASI NUNCA	15	15
ALGUNAS VECES	25	25
CASI SIEMPRE	25	25
SIEMPRE	20	20
TOTAL	100	100

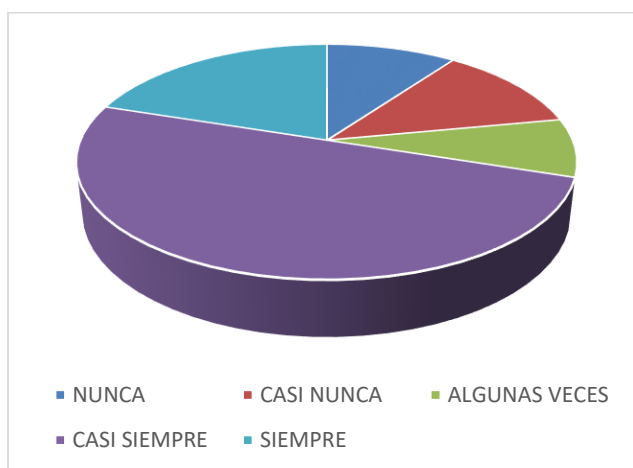


Interpretación de resultados.

En base a los resultados de la encuesta se evidencia que el 25% indica que siempre los procesos educativos se fortalecen a través del desarrollo de las nuevas tecnologías. Y el 25% que casi siempre, esto permite dar viabilidad al desarrollo de la investigación.

**22. ¿El conocimiento se afianza por las interacciones que se dan por medio de las redes sociales?**

DESCRIPCIÓN	fi	%
NUNCA	10	10
CASI NUNCA	12	12
ALGUNAS VECES	8	8
CASI SIEMPRE	50	50
SIEMPRE	20	20
TOTAL	100	100

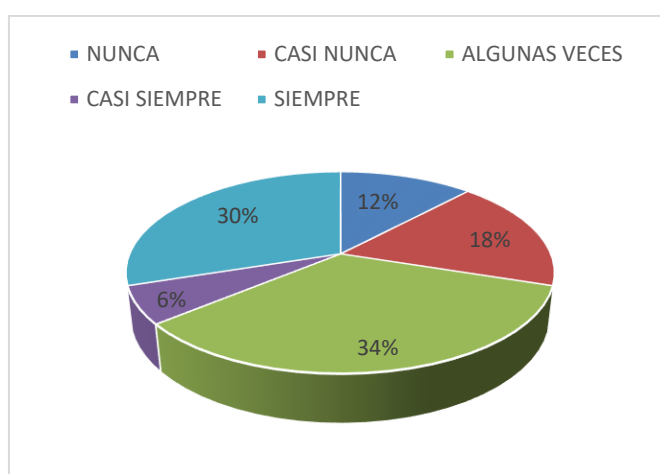


**Interpretación de resultados.**

Mediante los resultados de las encuestas se aprecia que el 50% indica que casi siempre interactúa por las redes sociales como un mecanismo de aprendizaje y el 20% que siempre lo hace; por lo tanto, se puede emplear como un recurso para generar y potenciar el desarrollo de actividades académicas.

### 23. El conocimiento se construye y potencia con la información que brinda las web 2.0?

DESCRIPCIÓN	fi	%
NUNCA	12	12
CASI NUNCA	18	18
ALGUNAS VECES	34	34
CASI SIEMPRE	6	6
SIEMPRE	30	30
TOTAL	100	100



Interpretación de resultados.

Mediante los resultados de las encuestas se aprecia que el 30% indica que siempre se fortalece con sistemas web de aprendizaje; sin embargo es importante tomar en cuenta que aún no se socializado la utilidad que mantiene aplicar cambios innovadores en el proceso educativo.



## 24. Confiabilidad Total del instrumento (Alfa de Crombach).

### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	50	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	50	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,943	23

### Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	83,1800	264,722	,639	,941
VAR00002	82,7000	266,214	,598	,941
VAR00003	82,6800	272,671	,530	,942
VAR00004	83,0000	269,347	,472	,943
VAR00005	82,8000	265,592	,589	,941
VAR00006	82,8000	271,837	,407	,944
VAR00007	82,9600	261,672	,714	,940
VAR00008	83,1600	266,668	,619	,941
VAR00009	82,9600	263,876	,662	,940
VAR00010	82,8000	261,551	,743	,939

VAR00011	82,9800	266,142	,705	,940
VAR00012	83,0800	263,749	,628	,941
VAR00013	82,7800	262,134	,680	,940
VAR00014	82,8400	264,260	,678	,940
VAR00015	82,9200	259,422	,736	,939
VAR00016	82,9400	261,568	,684	,940
VAR00017	82,9000	258,582	,804	,938
VAR00018	83,9400	269,527	,354	,946
VAR00019	82,6800	263,569	,759	,939
VAR00020	82,9400	259,935	,769	,939
VAR00021	83,0200	262,306	,652	,940
VAR00022	83,1400	270,082	,516	,942
VAR00023	83,0800	263,504	,682	,940



<p>hecho de aprender. La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto. Julián Pérez Porto y Ana Gardey. Publicado: (2008). Actualizado: (2021) <a href="https://definicion.de/aprendizaje/">https://definicion.de/aprendizaje/</a>.</p> <p><b>Entornos virtuales de aprendizajes.</b> Según, Diogo, R. especialista en marketing digital y autor del blog Rock Content, afirma que un entorno o ambiente virtual de aprendizaje es: "Es un sistema o software que proporciona el desarrollo y distribución de diversos contenidos one-line de todas las asignaturas para estudiantes en general. (...) es un ambiente virtual, diseñado para ayudar a estudiantes y profesores a gestionar materiales de estudios tanto complementarios como para consultas que exclusivamente se desarrollan en Internet (...)" (Romero, D. 2020).</p> <p><b>Contenidos digitales.</b> Martínez, M.D. y Chávez, D. (2015), indican que la construcción de los contenidos a través de la utilización de material didáctico digital, "se constituye como el eje medular de la mediación pedagógica dentro de un entorno virtual los cuales deben de asegurar la</p>	<b>Investigación</b>	9	¿Las actividades escolares te motivan investigar temas de interés personal?							X	X	X	X				
		10	¿Las actividades escolares facilitan la investigación y comprensión de temas de interés educativo?								X	X	X	X			
		11	¿Las actividades escolares te facilitan compartir temas investigados a sus compañeros de clase y a Docentes?									X	X	X	X		
	<b>Colaboración</b>	12	¿Los procesos educativos favorecen la colaboración mutua en el desarrollo de actividades académicas?									X	X	X	X		
		13	¿Los procesos educativos permiten a los estudiantes que intercambien y fortalezcan sus conocimientos dentro y fuera del aula?									X	X	X	X		
	<b>Creatividad</b>	14	¿Los procesos educativos facilitan la creatividad para el análisis y reflexión de contenidos?									X	X	X	X		
		15	¿Los procesos educativos permiten el cumplimiento de las actividades escolares utilizando varios recursos?									X	X	X	X		
		16	¿Los procesos educativos permiten creativamente realizar actividades de autoaprendizaje?									X	X	X	X		
	<b>Información</b>	17	¿El proceso educativo te facilita información necesaria para realizar tus actividades escolares?									X	X	X	X		
		18	¿En tu proceso educativo cuentas con biblioteca personal para realizar tus consultas?									X	X	X	X		
	<b>Reflexión</b>	19	¿En el proceso educativo la reflexión propia del estudiante fortalecen los conocimientos?									X	X	X	X		

motivación y facilitar el proceso de aprendizaje de los estudiantes para la adquisición de nuevos conocimientos". Por tanto, la producción de contenidos virtuales es considerada actualmente como uno de los "campos más productivos en cuanto a innovaciones en el área de educación ya que la gestión de éstos está basada en modelos de uso interactivo proporcionado por las tecnologías de la información y de la comunicación" (Ídem).	Conocimiento	20	¿En el proceso educativo la reflexión en equipo fortalece los conocimientos?						X	X	X	X			
		21	¿El conocimiento se fortalece al implementar el proceso constructivo por medio de los medios digitales?						X	X	X	X			
		22	¿El conocimiento se afianza por las interacciones que se dan por medio de las redes sociales?							X	X	X	X		
		23	El conocimiento se construye y potencia con la información que brinda la web 2.0?							X	X	X	X		

Fecha: Piura, 20 de julio del 2021



Dr. Santos Gonzalo Silupú Del Rosario  
Juez experto

**ANEXO 5: MATRIZ DE VALIDACIÓN**
**TÍTULO DE LA TESIS: TÍTULO DE LA TESIS: Web 2.0 como herramienta para mejorar el aprendizaje en estudiantes de tercero bachillerato Unidad Educativa Eloy Alfaro - Quevedo 2021.**
**AUTOR: Jaime Nixon Campoverde Díaz**

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN				OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN		
				1. Nunca	2. Casi nunca	3. Algunas veces	4. Casi siempre	5. Siempre	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM			RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA	
									SI	NO	SI	NO		SI	NO
<b>El Aprendizaje</b> Es el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías	<b>Aprendizaje en línea.</b> El aprendizaje virtual necesita el apoyo de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones (TICs) en el ámbito educativo. Posee características que la diferencian en gran medida del aprendizaje presencial. Por una parte, existe una mayor autonomía e independencia que disfruta el alumnado para el desarrollo de su proceso de aprendizaje, siendo el estudiante quien marca su ritmo de trabajo. Por otra parte, muchos de los estudiantes conceden un carácter más práctico a sus objetivos de aprendizaje, debido a que este tipo de alumno desarrolla una actividad propia vinculada a sus estudios formales lo que favorece ampliamente su motivación intrínseca (Junta de	<b>Participación.</b>	1	¿La participación te permite intercambiar ideas?						X	X	X	X		
			2	¿La participación te hace sentir parte del aprendizaje?						X	X	X	X		
			3	¿La participación te permite desarrollar nuevos conocimientos y habilidades?						X	X	X	X		
		<b>Autonomía.</b>	4	¿El proceso escolar te permite coordinar tu propio cronograma de estudio?						X	X	X	X		
			5	¿El proceso escolar te permite avanzar de acuerdo a tu tiempo y motivación en el estudio?						X	X	X	X		
			6	¿El proceso escolar te permite auto aprender fomentando la curiosidad?						X	X	X	X		
		<b>Autoevaluación.</b>	7	¿El proceso educativo te permite auto evaluar individualmente tus conocimientos y avance académico?						X	X	X	X		
			8	¿El proceso educativo te permite auto evaluar en grupo los conocimientos y avances académicos?											

vinculadas al hecho de aprender. La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto. Julián Pérez Porto y Ana Gardley. Publicado: (2008). Actualizado: (2021) <a href="https://definicion.de/aprendizaje/">https://definicion.de/aprendizaje/</a> .	Andalucía, 2012).																		
	<b>Entornos virtuales de aprendizajes.</b>  Según, Diogo, R. especialista en marketing digital y autor del blog Rock Content, afirma que un entorno o ambiente virtual de aprendizaje es: "Es un sistema o software que proporciona el desarrollo y distribución de diversos contenidos one-line de todas las asignaturas para estudiantes en general. (...) es un ambiente virtual, diseñado para ayudar a estudiantes y profesores a gestionar materiales de estudios tanto complementarios como para consultas que exclusivamente se desarrollan en Internet (...)” (Romero, D. 2020).	Investigación	9	¿Las actividades escolares te motivan investigar temas de interés personal?							X	X	X	X					
			10	¿Las actividades escolares facilitan la investigación y comprensión de temas de interés educativo?								X	X	X	X				
			11	¿Las actividades escolares te facilitan compartir temas investigados a sus compañeros de clase y a Docentes?									X	X	X	X			
	Contenidos digitales.  Martínez, M.D. y Chávez, D. (2015), indican que la construcción de los contenidos a través de la utilización de material didáctico digital, "se constituye como el eje medular de la mediación pedagógica dentro de un entorno virtual los cuales deben de asegurar la	Colaboración	2	¿Los procesos educativos favorecen la colaboración mutua en del desarrollo de actividades académicas?								X	X	X	X				
			3	¿Los procesos educativos permiten a los estudiantes que intercambien y fortalezcan sus conocimientos dentro y fuera del aula?									X	X	X	X			
			4	¿Los procesos educativos facilitan la creatividad para el análisis y reflexión de contenidos?									X	X	X	X			
	Creatividad	5	¿Los procesos educativos permiten el cumplimiento de las actividades escolares utilizando varios recursos?									X	X	X	X				
		6	¿Los procesos educativos permiten creativamente realizar actividades de autoaprendizaje?									X	X	X	X				
		7	¿El proceso educativo te facilita información necesaria para realizar tus actividades escolares?									X	X	X	X				
	Información	8	¿En tu proceso educativo cuentas con biblioteca personal para realizar tus consultas?									X	X	X	X				
		9	¿En el proceso educativo la reflexión propia del estudiante fortalecen los									X	X	X	X				

motivación y facilitar el proceso de aprendizaje de los estudiantes para la adquisición de nuevos conocimientos". Por tanto, la producción de contenidos virtuales es considerada actualmente como uno de los "campos más productivos en cuanto a innovaciones en el área de educación ya que la gestión de éstos está basada en modelos de uso interactivo proporcionado por las tecnologías de la información y de la comunicación" (idem).	Conocimiento	9	conocimientos?																		
		20	¿En el proceso educativo la reflexión en equipo fortalece los conocimientos?							X	X	X	X								
		21	¿El conocimiento se fortalece al implementar el proceso constructivo por medio de los medios digitales?								X	X	X	X							
		22	¿El conocimiento se afianza por las interacciones que se dan por medio de las redes sociales?								X	X	X	X							
		23	El conocimiento se construye y potencia con la información que brinda la web 2.0?							X	X	X	X								

Fecha: Piura, 20 de julio del 2021



Dra. Elsa Luna Coronado  
Juez experto





<p>vinuladas al hecho de aprender. La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto. Julián Pérez Porto y Ana Gardey. Publicado: (2008). Actualizado: (2021) <a href="https://definicion.de/aprendizaje/">https://definicion.de/aprendizaje/</a>.</p>	Andalucía, 2012).																			
	<b>Entornos virtuales de aprendizajes.</b>	<b>Investigación</b>	9	¿Las actividades escolares te motivan investigar temas de interés personal?						X	X	X	X							
			10	¿Las actividades escolares facilitan la investigación y comprensión de temas de interés educativo?						X	X	X	X							
			11	¿Las actividades escolares te facilitan compartir temas investigados a sus compañeros de clase y a Docentes?						X	X	X	X							
	<b>Contenidos digitales.</b>	<b>Colaboración</b>	12	¿Los procesos educativos favorecen la colaboración mutua en del desarrollo de actividades académicas?						X	X	X	X							
			13	¿Los procesos educativos permiten a los estudiantes que intercambien y fortalezcan sus conocimientos dentro y fuera del aula?						X	X	X	X							
			14	¿Los procesos educativos facilitan la creatividad para el análisis y reflexión de contenidos?						X	X	X	X							
	<b>Contenidos digitales.</b>	<b>Creatividad</b>	15	¿Los procesos educativos permiten el cumplimiento de las actividades escolares utilizando varios recursos?						X	X	X	X							
			16	¿Los procesos educativos permiten creativamente realizar actividades de autoaprendizaje?						X	X	X	X							
			17	¿El proceso educativo te facilita información necesaria para realizar tus actividades escolares?						X	X	X	X							
	<b>Contenidos digitales.</b>	<b>Información</b>	18	¿En tu proceso educativo cuentas con biblioteca personal para realizar tus consultas?						X	X	X	X							
			19	¿En el proceso educativo la reflexión propia del estudiante fortalecen los						X	X	X	X							

motivación y facilitar el proceso de aprendizaje de los estudiantes para la adquisición de nuevos conocimientos". Por tanto, la producción de contenidos virtuales es considerada actualmente como uno de los "campos más productivos en cuanto a innovaciones en el área de educación ya que la gestión de éstos está basada en modelos de uso interactivo proporcionado por las tecnologías de la información y de la comunicación" (idem).	Conocimiento	9	conocimientos?																		
		20	¿En el proceso educativo la reflexión en equipo fortalece los conocimientos?						X	X	X	X									
		21	¿El conocimiento se fortalece al implementar el proceso constructivo por medio de los medios digitales?						X	X	X	X									
		22	¿El conocimiento se afianza por las interacciones que se dan por medio de las redes sociales?						X	X	X	X									
		23	El conocimiento se construye y potencia con la información que brinda la web 2.0?						X	X	X	X									

Fecha: Piura, 20 de julio del 2021



Dra. Lucía Espinoza Cedillo  
Juez experto

**TÍTULO DE LA TESIS: TÍTULO DE LA TESIS: Web 2.0 como herramienta para mejorar el aprendizaje en estudiantes de tercero bachillerato Unidad Educativa Eloy Alfaro - Quevedo 2021.**  
**AUTOR: Jaime Nixon Campoverde Díaz**

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y RECOMENDACIÓN	
				1. Nunca	2. Casi nunca	3. Algunas veces	4. Casi siempre	5. Siempre	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEM		RELACIÓN ENTRE EL ITEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
									SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
<b>El Aprendizaje</b> Es el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías	<b>Aprendizaje en línea.</b> El aprendizaje virtual necesita el apoyo de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones (TICs) en el ámbito educativo. Posee características que la diferencian en gran medida del aprendizaje presencial. Por una parte, existe una mayor autonomía e independencia que disfruta el alumnado para el desarrollo de su proceso de aprendizaje, siendo el estudiante quien marca su ritmo de trabajo. Por otra parte, muchos de los estudiantes conceden un carácter más práctico a sus objetivos de aprendizaje, debido a que este tipo de alumno desarrolla una actividad propia vinculada a sus estudios formales lo que favorece ampliamente su motivación intrínseca (Junta de	<b>Participación.</b>	1	¿La participación te permite intercambiar ideas?						X		X		X		X		
			2	¿La participación te hace sentir parte del aprendizaje?						X		X		X		X		
			3	¿La participación te permite desarrollar nuevos conocimientos y habilidades?						X		X		X		X		
		<b>Autonomía.</b>	4	¿El proceso escolar te permite coordinar tu propio cronograma de estudio?						X		X		X		X		
			5	¿El proceso escolar te permite avanzar de acuerdo a tu tiempo y motivación en el estudio?						X		X		X		X		
			6	¿El proceso escolar te permite auto aprender fomentando la curiosidad?						X		X		X		X		
		<b>Autoevaluación.</b>	7	¿El proceso educativo te permite auto evaluar individualmente tus conocimientos y avance académico?						X		X		X		X		
			8	¿El proceso educativo te permite auto evaluar en grupo los conocimientos y avances académicos?														

vinculadas al hecho de aprender. La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto. Julián Pérez Porto y Ana Gardey. Publicado: (2008). Actualizado: (2021) <a href="https://definicion.de/aprendizaje/">https://definicion.de/aprendizaje/</a> .	Andalucía, 2012).																	
	<b>Entornos virtuales de aprendizajes.</b>	<b>Investigación</b>	9	¿Las actividades escolares te motivan investigar temas de interés personal?							X	X	X	X				
	Según, Diogo, R. especialista en marketing digital y autor del blog Rock Content, afirma que un entorno o ambiente virtual de aprendizaje es: "Es un sistema o software que proporciona el desarrollo y distribución de diversos contenidos one-line de todas las asignaturas para estudiantes en general. (...) es un ambiente virtual, diseñado para ayudar a estudiantes y profesores a gestionar materiales de estudios tanto complementarios como para consultas que exclusivamente se desarrollan en Internet (...)". (Romero, D. 2020).		0	¿Las actividades escolares facilitan la investigación y comprensión de temas de interés educativo?								X	X	X	X			
			1	¿Las actividades escolares te facilitan compartir temas investigados a sus compañeros de clase y a Docentes?								X	X	X	X			
		<b>Colaboración</b>	1	¿Los procesos educativos favorecen la colaboración mutua en el desarrollo de actividades académicas?							X	X	X	X				
			2	¿Los procesos educativos permiten a los estudiantes que intercambien y fortalezcan sus conocimientos dentro y fuera del aula?							X	X	X	X				
		<b>Creatividad</b>	1	¿Los procesos educativos facilitan la creatividad para el análisis y reflexión de contenidos?							X	X	X	X				
			4	¿Los procesos educativos permiten el cumplimiento de las actividades escolares utilizando varios recursos?							X	X	X	X				
			5	¿Los procesos educativos permiten creativamente realizar actividades de autoaprendizaje?								X	X	X	X			
		<b>Información</b>	1	¿El proceso educativo te facilita información necesaria para realizar tus actividades escolares?							X	X	X	X				
	<b>Contenidos digitales.</b> Martínez, M.D. y Chávez, D. (2015), indican que la construcción de los contenidos a través de la utilización de material didáctico digital, "se constituye como el eje medular de la mediación pedagógica dentro de un entorno virtual los cuales deben de asegurar la		7	¿En tu proceso educativo cuentas con biblioteca personal para realizar tus consultas?								X	X	X	X			
		<b>Reflexión</b>	1	¿En el proceso educativo la reflexión propia del estudiante fortalecen los							X	X	X	X				

motivación y facilitar el proceso de aprendizaje de los estudiantes para la adquisición de nuevos conocimientos". Por tanto, la producción de contenidos virtuales es considerada actualmente como uno de los "campos más productivos en cuanto a innovaciones en el área de educación ya que la gestión de éstos está basada en modelos de uso interactivo proporcionado por las tecnologías de la información y de la comunicación" (ídem).	Conocimiento	9	conocimientos?																	
		20	¿En el proceso educativo la reflexión en equipo fortalece los conocimientos?						X	X	X	X								
		21	¿El conocimiento se fortalece al implementar el proceso constructivo por medio de los medios digitales?						X	X	X	X								
		22	¿El conocimiento se afianza por las interacciones que se dan por medio de las redes sociales?						X	X	X	X								
		23	El conocimiento se construye y potencia con la información que brinda la web 2.0?						X	X	X	X								

Fecha: Piura, 20 de julio del 2021



Dr. José Clever Del Rosario Céspedes  
Juez experto

**TÍTULO DE LA TESIS: TÍTULO DE LA TESIS: Web 2.0 como herramienta para mejorar el aprendizaje en estudiantes de tercero bachillerato Unidad Educativa Eloy Alfaro - Quevedo 2021.**
**AUTOR: Jaime Nixon Campoverde Díaz**

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN	
				1. Nunca	2. Casi nunca	3. Algunas veces	4. Casi siempre	5. Siempre	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
									SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
<b>El Aprendizaje</b> Es el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al	<b>Aprendizaje en línea.</b> El aprendizaje virtual necesita el apoyo de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones (TICs) en el ámbito educativo. Posee características que la diferencian en gran medida del aprendizaje presencial. Por una parte, existe una mayor autonomía e independencia que disfruta el alumnado para el desarrollo de su proceso de aprendizaje, siendo el estudiante quien marca su ritmo de trabajo. Por otra parte, muchos de los estudiantes conceden un carácter más práctico a sus objetivos de aprendizaje, debido a que este tipo de alumno desarrolla una actividad propia vinculada a sus estudios formales lo que favorece ampliamente su motivación intrínseca (Junta de Andalucía, 2012).	<b>Participación.</b>	1	¿La participación te permite intercambiar ideas?						X		X		X		X		
			2	¿La participación te hace sentir parte del aprendizaje?						X		X		X		X		
			3	¿La participación te permite desarrollar nuevos conocimientos y habilidades?						X		X		X		X		
		<b>Autonomía.</b>	4	¿El proceso escolar te permite coordinar tu propio cronograma de estudio?						X		X		X		X		
			5	¿El proceso escolar te permite avanzar de acuerdo a tu tiempo y motivación en el estudio?						X		X		X		X		
			6	¿El proceso escolar te permite auto aprender fomentando la curiosidad?						X		X		X		X		
		<b>Autoevaluación.</b>	7	¿El proceso educativo te permite auto evaluar individualmente tus conocimientos y avances académicos?						X		X		X		X		
			8	¿El proceso educativo te permite auto evaluar en grupo los conocimientos y avances académicos?														

<p>hecho de aprender. La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto. Julián Pérez Porto y Ana Gardey. Publicado: (2008). Actualizado: (2021) <a href="https://definicion.de/aprendizaje/">https://definicion.de/aprendizaje/</a>.</p> <p><b>Entornos virtuales de aprendizajes.</b></p> <p>Según, Diogo, R. especialista en marketing digital y autor del blog Rock Content, afirma que un entorno o ambiente virtual de aprendizaje es: "Es un sistema o software que proporciona el desarrollo y distribución de diversos contenidos one-line de todas las asignaturas para estudiantes en general. (...) es un ambiente virtual, diseñado para ayudar a estudiantes y profesores a gestionar materiales de estudios tanto complementarios como para consultas que exclusivamente se desarrollan en Internet (...)” (Romero, D. 2020).</p> <p><b>Contenidos digitales.</b></p> <p>Martínez, M.D. y Chávez, D. (2015), indican que la construcción de los contenidos a través de la utilización de material didáctico digital, "se constituye como el eje medular de la mediación pedagógica dentro de un entorno virtual los cuales deben de asegurar la</p>	<b>Investigación</b>	9	¿Las actividades escolares te motivan investigar temas de interés personal?							X	X	X	X			
		10	¿Las actividades escolares facilitan la investigación y comprensión de temas de interés educativo?								X	X	X	X		
		11	¿Las actividades escolares te facilitan compartir temas investigados a sus compañeros de clase y a Docentes?								X	X	X	X		
	<b>Colaboración</b>	12	¿Los procesos educativos favorecen la colaboración mutua en del desarrollo de actividades académicas?								X	X	X	X		
		13	¿Los procesos educativos permiten a los estudiantes que intercambien y fortalezcan sus conocimientos dentro y fuera del aula?								X	X	X	X		
	<b>Creatividad</b>	14	¿Los procesos educativos facilitan la creatividad para el análisis y reflexión de contenidos?								X	X	X	X		
		15	¿Los procesos educativos permiten el cumplimiento de las actividades escolares utilizando varios recursos?								X	X	X	X		
		16	¿Los procesos educativos permiten creativamente realizar actividades de autoaprendizaje?								X	X	X	X		
	<b>Información</b>	17	¿El proceso educativo te facilita información necesaria para realizar tus actividades escolares?								X	X	X	X		
		18	¿En tu proceso educativo cuentas con biblioteca personal para realizar tus consultas?								X	X	X	X		
	<b>Reflexión</b>	19	¿En el proceso educativo la reflexión propia del estudiante fortalecen los conocimientos?								X	X	X	X		



motivación y facilitar el proceso de aprendizaje de los estudiantes para la adquisición de nuevos conocimientos". Por tanto, la producción de contenidos virtuales es considerada actualmente como uno de los "campos más productivos en cuanto a innovaciones en el área de educación ya que la gestión de éstos está basada en modelos de uso interactivo proporcionado por las tecnologías de la información y de la comunicación" (idem).	Conocimiento	20	¿En el proceso educativo la reflexión en equipo fortalece los conocimientos?						X	X	X	X			
		21	¿El conocimiento se fortalece al implementar el proceso constructivo por medio de los medios digitales?						X	X	X	X			
		22	¿El conocimiento se afianza por las interacciones que se dan por medio de las redes sociales?							X	X	X	X		
		23	El conocimiento se construye y potencia con la información que brinda la web 2.0?							X	X	X	X		

Fecha: Piura, 20 de julio del 2021



Dr. David Mariano Rumiche Herrera  
Juez experto

26. Validación de expertos (Cinco Doctores en Educación).



VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

DATOS DEL DOCTORANDO		
Apellidos y Nombres	Campoverde Díaz Jaime Nixon	
TTULO DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN		
Web 2.0 como herramienta para mejorar el aprendizaje en estudiantes de tercero bachillerato Unidad Educativa Eloy Alfaro Quevedo 2021		
DATOS DEL INSTRUMENTO		
Nombre del instrumento	Cuestionario para medir el aprendizaje	
Objetivo	Determinar el nivel del aprendizaje	
Dirigido a:	Estudiantes de tercero de bachillerato	
JUEZ EXPERTO		
Apellidos y nombres	Espinoza Cedillo Lucia	
Documento de Identidad	00235690	
Grado Académico	Doctora	
Especialidad	Educación	
Correo	espinozacedillo@hotmail.com	
Teléfono celular	955852888	
Experiencia Profesional	05 años	
JUICIO DE APLICABILIDAD		
Aplicable	Aplicable después de corregir	No aplicable
X		
Sugerencia: Lo que considere el experto validador		

Fecha: Piura, 20 de julio del 2021

Dra. Lucía Espinoza Cedillo  
Juez experto

VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

DATOS DEL DOCTORANDO		
Apellidos y Nombres	Campoverde Díaz Jaime Nixon	
TTULO DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN		
Web 2.0 como herramienta para mejorar el aprendizaje en estudiantes de tercero bachillerato Unidad Educativa Eloy Alfaro Quevedo 2021		
DATOS DEL INSTRUMENTO		
Nombre del instrumento	Cuestionario para medir el aprendizaje	
Objetivo	Determinar el nivel del aprendizaje	
Dirigido a:	Estudiantes de tercero de bachillerato	
JUEZ EXPERTO		
Apellidos y nombres	Luna Coronado Elsa	
Documento de Identidad	00233896	
Grado Académico	Doctora	
Especialidad	Educación	
Correo	Elsalunac2108@gmail.com	
Teléfono celular	957849213	
Experiencia Profesional	05 años	
JUICIO DE APLICABILIDAD		
Aplicable	Aplicable después de corregir	No aplicable
X		
Sugerencia: Lo que considere el experto validador		

Fecha: Piura, 20 de julio del 2021



Dra. Elsa Luna Coronado  
Juez experto

**VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO**

DATOS DEL DOCTORANDO		
Apellidos y Nombres	Campoverde Díaz Jaime Nixon	
TTULO DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN		
Web 2.0 como herramienta para mejorar el aprendizaje en estudiantes de tercero bachillerato Unidad Educativa Eloy Alfaro Quevedo 2021		
DATOS DEL INSTRUMENTO		
Nombre del instrumento	Cuestionario para medir el aprendizaje	
Objetivo	Determinar el nivel del aprendizaje	
Dirigido a:	Estudiantes de tercero de bachillerato	
JUEZ EXPERTO		
Apellidos y nombres	Silupú Del Rosario Santos Gonzalo	
Documento de Identidad	00234310	
Grado Académico	Doctor	
Especialidad	Educación	
Correo	Sdelro2365@ucvvirtual.edu.pe	
Teléfono celular	972521004	
Experiencia Profesional	05 años	
JUICIO DE APLICABILIDAD		
Aplicable	Aplicable después de corregir	No aplicable
<b>X</b>		
Sugerencia: Lo que considere el experto validador		

Fecha: Piura, 20 de julio del 2021



 Dra. Santos Gonzalo Silupú Del Rosario  
 Juez experto

**VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO**

DATOS DEL DOCTORANDO		
Apellidos y Nombres	Campoverde Díaz Jaime Nixon	
TTULO DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN		
Web 2.0 como herramienta para mejorar el aprendizaje en estudiantes de tercero bachillerato Unidad Educativa Eloy Alfaro Quevedo 2021		
DATOS DEL INSTRUMENTO		
Nombre del instrumento	Cuestionario para medir el aprendizaje	
Objetivo	Determinar el nivel del aprendizaje	
Dirigido a:	Estudiantes de tercero de bachillerato	
JUEZ EXPERTO		
Apellidos y nombres	Rumiche Herrera Mariano David	
Documento de Identidad	00209021	
Grado Académico	Doctor	
Especialidad	Educación	
Correo	drumiche@ucvvirtual.edu.pe	
Teléfono celular	969652658	
Experiencia Profesional	10 años	
JUICIO DE APLICABILIDAD		
Aplicable	Aplicable después de corregir	No aplicable
<b>X</b>		
Sugerencia: Lo que considere el experto validador		

Fecha: Piura, 20 de julio del 2021



 Dr. David Mariano Rumiche Herrera  
 Juez experto



24	1	2	2	2	1	4	3	5	20	50,00	BAJO	5	4	3	3	5	3	4	5	32	80,00	ALTO	3	1	1	1	1	3	3	13	37,
25	5	4	4	3	1	1	1	1	20	50,00	BAJO	4	5	3	4	4	5	4	5	34	85,00	ALTO	1	2	2	2	1	1	1	10	28,
26	3	5	5	1	1	1	1	1	18	45,00	BAJO	3	3	2	2	5	5	3	5	28	70,00	MEDIO	2	1	2	1	1	2	3	12	34,
27	1	2	2	5	2	2	3	2	19	47,50	BAJO	2	2	2	2	2	2	2	2	16	40,00	BAJO	2	2	3	2	2	2	3	16	45,
28	3	5	5	1	5	1	1	1	22	55,00	MEDIO	2	2	2	2	1	2	2	2	15	37,50	BAJO	2	1	2	2	1	1	4	13	37,
29	1	2	2	2	2	3	3	5	20	50,00	BAJO	2	2	2	2	2	2	2	2	16	40,00	BAJO	2	1	2	2	2	3	3	15	42,
30	1	2	3	1	3	3	3	3	19	47,50	BAJO	3	3	3	2	2	2	2	2	19	47,50	BAJO	3	3	1	1	3	3	3	17	48,
31	3	3	3	1	1	3	1	3	18	45,00	BAJO	3	3	2	2	2	2	3	3	20	50,00	BAJO	3	3	3	3	1	2	1	16	45,
32	1	1	1	5	3	3	1	3	18	45,00	BAJO	3	3	2	2	2	2	3	3	20	50,00	BAJO	3	3	3	3	2	2	2	18	51,
33	2	2	2	1	3	3	2	5	20	50,00	BAJO	2	2	2	2	2	2	2	4	18	45,00	BAJO	2	2	1	1	2	2	2	12	34,
34	3	3	4	1	1	1	1	1	15	37,50	BAJO	2	2	2	2	2	2	2	4	18	45,00	BAJO	2	2	2	2	3	3	3	17	48,
35	3	1	1	1	3	1	1	1	12	30,00	BAJO	2	2	2	2	2	2	2	2	16	40,00	BAJO	2	1	2	2	2	3	5	17	48,
36	3	3	3	4	3	1	1	1	19	47,50	BAJO	3	3	2	2	2	3	2	2	19	47,50	BAJO	3	3	3	3	3	3	4	22	62,
37	1	2	2	5	4	1	2	2	19	47,50	BAJO	2	2	3	2	3	3	3	2	20	50,00	BAJO	4	5	4	5	4	4	5	31	88,
38	1	2	2	4	5	1	2	2	19	47,50	BAJO	3	2	3	3	3	2	2	2	20	50,00	BAJO	3	1	1	3	3	3	3	17	48,
39	1	2	2	5	5	1	2	2	20	50,00	BAJO	2	3	2	2	3	3	3	2	20	50,00	BAJO	3	3	1	3	3	3	3	19	54,
40	3	2	2	2	2	1	2	2	16	40,00	BAJO	2	2	3	3	3	3	2	2	20	50,00	BAJO	4	2	5	4	5	2	4	26	74,
41	3	4	4	2	2	1	2	2	20	50,00	BAJO	2	3	2	2	2	3	3	3	20	50,00	BAJO	4	3	4	2	3	3	3	22	62,
42	3	5	2	3	2	1	2	2	20	50,00	BAJO	2	2	3	2	2	2	2	2	17	42,50	BAJO	5	4	4	5	5	5	5	33	94,
43	3	4	2	3	2	1	2	2	19	47,50	BAJO	3	3	2	3	3	3	3	3	23	57,50	MEDIO	4	4	3	3	3	3	3	23	65,
44	5	5	2	2	2	1	2	1	20	50,00	BAJO	3	3	4	4	3	3	3	4	27	67,50	MEDIO	1	1	1	4	5	3	5	20	57,
45	3	4	2	2	2	3	1	3	20	50,00	BAJO	3	4	2	2	2	2	2	2	19	47,50	BAJO	5	1	5	5	5	4	4	29	82,
46	3	3	4	3	2	2	1	2	20	50,00	BAJO	2	3	2	2	2	2	3	2	18	45,00	BAJO	1	3	1	1	1	2	2	11	31,
47	3	2	2	4	2	2	2	3	20	50,00	BAJO	4	3	2	3	4	3	4	4	27	67,50	MEDIO	3	4	4	3	3	3	3	23	65,
48	5	2	2	3	2	2	2	2	20	50,00	BAJO	2	3	2	3	2	3	2	2	19	47,50	BAJO	5	1	5	4	3	4	3	25	71,
49	4	5	5	5	2	2	4	2	29	72,50	ALTO	2	2	2	2	2	2	2	3	17	42,50	BAJO	5	4	5	4	4	5	4	31	88,
50	3	3	3	2	2	2	2	3	20	50,00	BAJO	2	2	2	3	2	2	3	2	18	45,00	BAJO	4	3	3	3	3	2	4	22	62,
51	3	3	3	2	2	2	2	3	20	50,00	BAJO	2	2	2	2	2	2	3	3	18	45,00	BAJO	3	3	1	1	3	3	3	17	48,
52	4	4	3	5	4	3	4	3	30	75,00	ALTO	2	2	2	2	2	4	3	5	22	55,00	MEDIO	2	2	3	3	2	4	3	19	54,
53	3	5	5	3	4	4	5	5	34	85,00	ALTO	2	2	2	2	5	2	2	2	19	47,50	BAJO	5	1	2	2	2	4	4	20	57,
54	2	2	2	2	2	3	3	1	17	42,50	BAJO	2	2	2	2	2	5	2	3	20	50,00	BAJO	2	1	2	2	2	5	4	18	51,
55	3	3	3	1	1	1	2	2	16	40,00	BAJO	2	2	2	2	2	2	2	2	16	40,00	BAJO	2	2	2	1	1	2	2	12	34,
56	1	5	5	1	1	1	1	2	17	42,50	BAJO	2	2	3	3	2	3	2	2	19	47,50	BAJO	3	1	3	4	2	4	3	20	57,

57	3	3	4	3	3	3	3	3	25	62,50	MEDIO	3	3	2	3	2	5	2	2	22	55,00	MEDIO	5	1	3	4	2	4	5	24	68,
58	4	3	2	1	1	1	1	1	14	35,00	BAJO	2	2	2	2	2	4	2	2	18	45,00	BAJO	5	1	1	1	5	2	2	17	48,
59	1	2	5	2	2	2	3	3	20	50,00	BAJO	1	1	3	3	3	3	2	3	19	47,50	BAJO	3	3	1	1	3	3	3	17	48,
60	4	2	2	2	2	2	2	4	20	50,00	BAJO	2	2	2	2	2	2	2	2	16	40,00	BAJO	5	4	5	4	1	4	1	24	68,
61	3	2	3	2	3	2	3	2	20	50,00	BAJO	2	2	2	2	2	2	2	2	16	40,00	BAJO	1	1	1	1	1	4	3	12	34,
62	1	3	2	2	3	2	2	2	17	42,50	BAJO	2	2	2	2	2	2	2	2	16	40,00	BAJO	5	1	5	1	2	1	5	20	57,
63	2	3	3	2	3	2	3	2	20	50,00	BAJO	2	2	2	2	2	2	2	2	16	40,00	BAJO	2	2	2	1	2	2	2	13	37,
64	2	3	2	2	3	2	3	3	20	50,00	BAJO	2	2	2	2	2	2	2	2	16	40,00	BAJO	5	1	2	1	2	2	2	15	42,
65	3	2	2	3	2	2	2	2	18	45,00	BAJO	2	2	2	2	2	2	2	2	16	40,00	BAJO	2	2	2	1	2	2	2	13	37,
66	3	3	4	3	3	4	4	3	27	67,50	MEDIO	2	3	3	2	2	2	3	2	19	47,50	BAJO	2	2	2	1	2	2	2	13	37,
67	2	2	2	2	2	3	1	5	19	47,50	BAJO	5	2	2	2	2	2	2	2	19	47,50	BAJO	2	2	2	1	2	2	2	13	37,
68	2	3	3	3	2	2	2	3	20	50,00	BAJO	3	2	3	3	2	2	2	2	19	47,50	BAJO	3	1	3	1	2	3	2	15	42,
69	2	2	2	2	3	1	2	5	19	47,50	BAJO	5	2	2	2	2	2	2	2	19	47,50	BAJO	1	3	5	1	1	1	1	13	37,
70	1	2	2	2	3	3	2	3	18	45,00	BAJO	3	2	3	2	4	3	2	2	21	52,50	MEDIO	2	1	2	2	2	2	2	13	37,
71	1	3	2	3	5	2	2	3	21	52,50	MEDIO	4	4	3	3	4	3	3	3	27	67,50	MEDIO	2	2	3	3	2	2	2	16	45,
72	1	2	2	2	2	2	1	1	13	32,50	BAJO	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100,00	ALTO	1	2	1	1	1	3	5	14	
73	1	2	2	5	2	2	2	3	19	47,50	BAJO	5	5	3	3	2	5	3	3	29	72,50	ALTO	1	2	2	2	2	2	2	13	37,
74	4	2	2	2	2	2	3	2	19	47,50	BAJO	4	5	5	5	5	5	4	4	38	95,00	ALTO	1	2	2	2	2	2	2	13	37,
75	3	2	2	2	2	2	2	5	20	50,00	BAJO	5	5	5	4	5	5	4	4	37	92,50	ALTO	1	2	2	2	2	2	2	13	37,
76	4	3	1	1	2	4	2	3	20	50,00	BAJO	4	3	3	3	4	3	3	5	28	70,00	MEDIO	3	2	2	2	2	3	2	16	45,
77	3	3	1	1	2	2	3	3	18	45,00	BAJO	2	3	3	3	3	3	3	3	23	57,50	MEDIO	3	3	2	3	3	3	3	20	57,
78	2	2	3	2	2	2	2	5	20	50,00	BAJO	3	3	4	3	4	4	5	3	29	72,50	ALTO	1	2	2	2	2	2	2	13	37,
79	2	3	3	2	2	2	2	5	21	52,50	MEDIO	5	4	5	5	5	5	5	4	38	95,00	ALTO	3	2	1	5	4	1	1	17	48,
80	2	2	2	2	3	3	2	5	21	52,50	MEDIO	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100,00	ALTO	1	2	2	2	2	2	2	13	37,
81	1	3	3	4	4	2	3	2	22	55,00	MEDIO	3	2	3	3	3	3	4	3	24	60,00	MEDIO	3	2	2	2	3	2	3	17	48,
82	2	2	2	2	3	2	4	4	21	52,50	MEDIO	3	4	3	3	2	2	2	2	21	52,50	MEDIO	1	3	3	2	2	2	3	16	45,
83	2	3	2	2	2	2	5	3	21	52,50	MEDIO	5	5	4	1	2	1	2	2	22	55,00	MEDIO	1	1	2	2	2	3	1	12	34,
84	3	3	2	2	2	2	3	4	21	52,50	MEDIO	1	2	2	2	2	2	2	4	17	42,50	BAJO	1	1	3	1	2	2	2	12	34,
85	3	2	2	2	2	2	3	5	21	52,50	MEDIO	2	2	2	2	2	2	2	5	19	47,50	BAJO	1	2	2	2	2	2	2	13	37,
86	3	3	2	2	2	2	3	4	21	52,50	MEDIO	2	2	2	2	2	2	2	2	16	40,00	BAJO	1	2	2	2	2	2	2	13	37,
87	3	3	1	2	1	4	4	4	22	55,00	MEDIO	2	2	2	4	2	2	2	4	20	50,00	BAJO	1	2	2	2	2	2	2	13	37,
88	3	2	3	2	3	2	1	4	20	50,00	BAJO	2	2	3	3	3	2	3	2	20	50,00	BAJO	3	3	2	3	2	2	2	17	48,
89	2	3	2	1	2	3	5	4	22	55,00	MEDIO	2	2	2	2	2	2	2	5	19	47,50	BAJO	1	1	2	2	3	2	2	13	37,



90	2	2	2	3	4	1	1	3	18	45,00	BAJO	3	3	2	2	2	2	2	2	18	45,00	BAJO	2	2	2	2	3	2	2	15	42,
91	2	2	2	4	4	1	1	3	19	47,50	BAJO	2	2	4	2	2	2	4	2	20	50,00	BAJO	1	1	2	2	2	2	2	12	34,
92	2	2	2	3	3	3	4	3	22	55,00	MEDIO	3	4	3	3	3	3	4	5	28	70,00	MEDIO	2	2	1	1	1	2	2	11	31,
93	2	2	2	4	3	3	3	4	23	57,50	MEDIO	4	3	3	3	3	4	3	3	26	65,00	MEDIO	1	2	1	2	2	2	2	12	34,
94	2	2	2	3	3	1	2	4	19	47,50	BAJO	5	2	2	4	2	2	1	1	19	47,50	BAJO	2	1	1	1	1	1	1	8	22,
95	3	2	2	3	3	2	2	3	20	50,00	BAJO	3	3	1	1	1	3	4	3	19	47,50	BAJO	1	1	1	2	1	1	3	10	28,
96	4	2	2	1	4	2	2	3	20	50,00	BAJO	5	4	3	3	5	4	5	4	33	82,50	ALTO	1	1	1	2	2	2	2	11	31,
97	3	2	2	3	1	3	2	3	19	47,50	BAJO	3	3	3	4	2	1	1	1	18	45,00	BAJO	1	2	2	3	2	2	1	13	37,
98	3	3	3	3	3	1	1	2	19	47,50	BAJO	3	3	1	1	1	1	1	2	13	32,50	BAJO	2	2	2	2	1	1	1	11	31,
99	3	3	1	2	1	2	1	2	15	37,50	BAJO	3	2	2	3	2	3	2	2	19	47,50	BAJO	2	2	2	2	1	1	2	12	34,
100	1	1	2	2	2	1	1	3	13	32,50	BAJO	2	1	1	1	3	1	1	2	12	30,00	BAJO	2	1	2	2	2	1	2	12	34,
<b>TOTALES</b>	261	273	262	247	250	213	240	293	2039	50,98	BAJO	277	259	246	246	255	256	251	281	2071	51,775	MEDIO	234	193	218	216	221	239	255	1576	51,