



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRACIÓN
Y PLANEAMIENTO EDUCATIVO



MENCIÓN EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO SUB ÁREA COMERCIAL
CÁTEDRA INVESTIGACIÓN SOCIAL
ASIGNATURA: TRABAJO ESPECIAL DE GRADO

**ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE ENMARCADO EN LA EDUCACIÓN
ANDRAGÓGICA DE LOS DOCENTES DE LA UNIVERSIDAD DE
CARABOBO FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.**

Autores:

Chirinos Greydys.

Pérez Karla.

Tutora:

Dra. Zorina Martínez

Bárbula, Julio de 2015



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRACIÓN
Y PLANEAMIENTO EDUCATIVO



MENCIÓN EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO SUB ÁREA COMERCIAL
CÁTEDRA INVESTIGACIÓN SOCIAL
ASIGNATURA: TRABAJO ESPECIAL DE GRADO

**ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE ENMARCADO EN LA EDUCACIÓN
ANDRAGÓGICA DE LOS DOCENTES DE LA UNIVERSIDAD DE
CARABOBO FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.**

Autores:

Chirinos Greydys.

Pérez Karla.

Trabajo Especial de Grado presentado para
optar por el título de licenciados en
Educación Mención Educación para el
trabajo sub área comercial.

Tutora:

Dra. Zorina Martínez

Bárbula, Julio de 2015

DEDICATORIA

A Dios Todo poderoso, por guiar cada paso que he dado en mi vida y nunca dejarme caer, llenándome con su luz para alcanzar cada meta trazada.

A mis padres José Yovani Chirinos y Marlene Castro Quintana a los cuales debo mi vida, por darme el mejor regalo de todos, la educación, y por estar siempre allí presente brindándome su apoyo.

A mi abuela paterna Magaly Bautista por la buena crianza, por los buenos principios que inculco en mi ser y por acompañarme durante este recorrido.

A mi novio Eddy Guerra por brindarme su apoyo incondicional, por su amor y colaboración en los momentos más difíciles.

A mis familiares y amigos por aportar ese granito de arena para cumplir con este sueño, por estar presente en las buenas y las malas. Gracias.

Greydys Chirinos

DEDICATORIA

Primeramente a Dios todo poderoso que me ha acompañado en todo siempre y a lo largo de mi vida ha estado a mi lado ayudándome y guiándome a cumplir mis metas propuestas.

A mis padres Raiza Loaiza y Juan Carlos Pérez por ser la mejor madre y padre del mundo por apoyarme y ser siempre optimista dando ese entusiasmo cuando lo necesite te adoro madre y padre son mi modelo a seguir gracias por la crianza.

A mi novio Emilio Esqueda por toda tu comprensión ayuda y apoyo incondicional por ser positivo en todo momento y darme esa palabra de aliento en momentos difíciles.

A nuestra tutora académica, Zorina Martínez por la paciencia y dedicación hasta el final de nuestro Trabajo Especial de Grado y por enseñarnos paso a paso. Gracias Profesora ¡como Usted pocas!

A todos muchas gracias.

Karla Pérez.

AGRADECIMIENTO

A nuestro Padre Celestial, por haberme dado la gran oportunidad de vivir esta experiencia, por ser mi luz, mi guía y por su infinito amor, sé que sin el nada de esto sería una realidad.

A todos los profesores de la Facultad de Ciencias de la Educación que han marcado mi vida de forma positiva y fueron de gran apoyo para mi formación como profesional.

A la Universidad de Carabobo por ser esa casa de estudios que me brindó la oportunidad de expandir mis conocimientos y apoyar este proyecto de investigación.

A nuestra tutora académica, Dra. Zorina Martínez por la paciencia y dedicación.. Gracias Profesora.

A todos muchas gracias!

Greydys Chirinos

AGRADECIMIENTO

A Dios, por haberme permitido llegar hasta donde estoy ahora, sé que sin ti nada de esto sería una realidad.

Se agradece a todos los docentes, al jefe de departamento y a las secretarias del Departamento de Administración y Planeamiento Educativo porque apoyaron a lo largo de esta investigación.

Se agradece a todas las personas amigos y familiares que de alguna forma apoyaron la investigación.

A todos muchas gracias.

Karla Pérez.

ÍNDICE GENERAL

	pp.
ÍNDICE GENERAL.....	vii
LISTA DE CUADROS.....	viii
LISTA DE TABLAS.....	ix
LISTA DE GRÁFICOS.....	x
RESUMEN.....	xi
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA.....	3
1.1. Planteamiento del problema.....	3
1.2. Objetivos de la Investigación.....	6
1.2.1. Objetivo General.....	6
1.2.2. Objetivo Específicos.....	6
1.3. Justificación de la investigación.....	7
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	9
2.1. Antecedentes de la Investigación.....	9
2.2. Bases Teóricas.....	12
2.2.1. Base Filosófica y social.....	29
2.2.2. Base Legal.....	31
2.3. Definición de Términos.....	33
2.4. Operacionalización de variables.....	35
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO.....	36
3.1. Paradigma de la investigación.....	36
3.2. Diseño de la investigación.....	36
3.3. Tipo de investigación.....	38
3.4. Instrumento y recolección de datos.....	38
3.5. Población y muestra.....	38
3.5.1. Población.....	39
3.5.2. Muestra.....	39
3.6. Validez.....	39
Contenido.....	39
Experto.....	40
Instrumento.....	41
3.7. Confiabilidad.....	43
3.8. Procedimiento de la técnica de investigación.....	44
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	44
4.1. Presentación y análisis de los resultados.....	61
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	61
5.1. Conclusión.....	64
5.2. Recomendaciones.....	65
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	68
ANEXOS.....	69

LISTA DE CUADROS

	PP
Cuadro de distribución de datos de los resultados obtenidos en el cuestionario aplicado, para el cálculo de la confiabilidad.....	41
Tabla de Magnitud.....	42
Dimensiones.....	47
Ítems 1, 2, 3, 4,5, 6, 7, 8.....	47
Ítems 9, 10.....	50
Ítems 11, 12.....	51
Ítems 13, 14.....	53
Ítems 15, 16.....	55
Ítems 17, 18.....	57
Ítems 19,20.....	58

LISTA DE TABLAS

Tabla		PP.
1	Resultados totales de las Dimensiones.....	45
2	Distribución de Frecuencia de la dimensión Conocimiento teórico práctico del entorno virtual de aprendizaje.....	47
3		
4	Distribución de Frecuencia de la dimensión factores que inciden en el proceso de enseñanza aprendizaje.....	50
5	Distribución de Frecuencia de la Dimensión Características de la educación andragógica.....	51
6		
7	Distribución de Frecuencia de la dimensión acción andragógica del docente.....	53
8		
9	Distribución de Frecuencia de la dimensión creatividad en el proceso de enseñanza.....	55
10	Distribución de Frecuencia de la dimensión competencias específicas (ser).....	57
11		
12	Distribución de Frecuencia de la dimensión competencias generales (hacer).....	59

LISTA DE GRÁFICOS

Grafico		PP.
1	Resultados Porcentuales de la dimensión conocimiento teórico practico del entorno virtual de aprendizaje.....	48
2	Resultados generales de la dimensión N°1.....	49
3	Resultados Porcentuales de la dimensión Factores que inciden en el proceso de enseñanza aprendizaje	50
4	Resultados generales de la dimensión N°2.....	51
5	Resultados Porcentuales de la dimensión Características de la educación Andragógica.....	52
6	Resultados generales de la dimensión N°3.....	53
7	Resultados Porcentuales de la dimensión Acción andragógica del docente..	54
8	Resultados generales de la dimensión N°4.....	54
9	Resultados Porcentuales de la dimensión Creatividad en el proceso de enseñanza.....	55
10	Resultados generales de la dimensión N°5.....	56
11	Resultados Porcentuales de la dimensión competencias específicas (ser).....	57
12	Resultados generales de la dimensión N°6.....	58
13	Resultados Porcentuales de la dimensión competencias generales (hacer).	59
14	Resultados generales de la dimensión N°7.....	60
15		
16		
17		



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRACIÓN
Y PLANEAMIENTO EDUCATIVO



MENCIÓN EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO SUB ÁREA COMERCIAL
CÁTEDRA INVESTIGACIÓN SOCIAL

**ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE ENMARCADO EN LA
EDUCACIÓN ANDRAGÓGICA DE LOS DOCENTES DE LA
UNIVERSIDAD DE CARABOBO DE LA FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Autores:

Chirinos Greydys.

Pérez Karla.

Tutora:

Dra. Martínez Zorina.

Julio de 2015

RESUMEN

La presente investigación realizada en la Universidad de Carabobo es de tipo descriptiva y se fundamenta en el diseño de campo, tiene como objetivo determinar el Entorno Virtual de Aprendizaje enmarcado en la Educación andragógica de los docentes de la Universidad de Carabobo Facultad de Ciencias de la Educación. La población está constituida por 30 docentes, utilizando un tipo de muestra probabilístico e intencionada donde se tomara la totalidad de los integrantes de la población. Se empleo el instrumento tipo cuestionario en escala de tipo Likert que consto de 20 ítems, cuya validez se obtuvo mediante el juicio de 1 experto en la materia de informática, perteneciente a la Universidad de Carabobo de la Facultad de Ciencias de la Educación, donde indico que el instrumento es aplicable y cuya confiabilidad fue empleada en el cálculo del coeficiente “Alpha de Crombach. Los diferentes gráficos con sus análisis e interpretación según los resultados obtenidos en cada dimensión se obtiene como conclusión que algunos docentes no poseen conocimiento sobre el entorno virtual de aprendizaje, perteneciente a la facultad de ciencias de la educación así como también se observa déficit de competencias en los docentes para afrontar las nuevas tecnologías educativas, partiendo de estas conclusiones, se recomienda talleres de inducción y formación sobre los entornos virtuales de aprendizajes dirigido específicamente a los docentes para que los mismos puedan utilizarlo en su metodología de enseñanza y contribuyan con una educación de calidad y ajustada a la era digital en la que se vive.

Palabras claves: Entorno virtual de Aprendizaje y Educación Andragógica.

Línea de investigación: Tecnologías de información y comunicación (TICs)

INTRODUCCIÓN

No hay duda de que el mundo se encuentra impactado por las tecnologías de la información y la comunicación que afecta cualquier ámbito de la vida. Se vive en un tiempo de cambios que suceden a una velocidad vertiginosa. La educación no escapa de esta realidad y es por eso que la presente investigación titulada *Entorno Virtual de Aprendizaje enmarcado en la educación andragógica de los docentes de la Universidad de Carabobo de la Facultad de Ciencias de la Educación*, tiene como finalidad determinar la importancia de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación andragógica ya que estos proporcionan resultados altamente efectivo y motivador. Las posibilidades que ofrece un entorno virtual de aprendizaje y su adaptabilidad a las necesidades del estudiante hacen de esta modalidad una alternativa que enriquece enormemente la metodología de enseñanza de los docentes para obtener así una educación de calidad y que se ajusta a la era digital en la que se vive.

La andragogía se sustenta en tres principios: participación, flexibilidad y horizontalidad. El estudiante no es un sujeto pasivo, por el contrario es el protagonista de su propio aprendizaje; los programas de estudios han de ser flexibles para que estos acomoden las condiciones del estudiante y no lo contrario y el docente renunciara a su condición privilegiada para asumir el rol de facilitador y orientador que ayuda al estudiante a alcanzar sus objetivos de aprendizaje.

De igual manera los principios de flexibilidad y horizontalidad imponen a la educación de adultos y especialmente a la que se desarrolla en entornos virtuales, ciertas características a las que el docente debe responder y es por esto que es necesario que los profesores cuenten con toda las competencias necesarias para afrontar nuevos retos tecnológicos..

Cabe destacar que para la elaboración de esta investigación es necesario realizar indagaciones teóricas para la obtención de antecedentes acerca de lo estudiado, y así poder sustentar las definiciones pautadas de este trabajo especial de

grado, el cual se encuentra basado en una investigación de campo observacional con enfoque cuantitativo y a su vez de modalidad descriptiva, con el objetivo de determinar la importancia de los entornos virtuales dentro de la educación andragógica y los factores que inciden en el uso del entorno por parte de los profesores y así llegar a conocer la raíz del problema referente al déficit que existe sobre la aplicación de nuevas tecnologías en la educación andragógica.

Por lo tanto cumpliendo con la normativa establecida en el manual de las normas para la elaboración de trabajos de investigación, de grado y tesis doctorales, esta investigación se estructura de la siguiente manera:

Capítulo I, Contiene los aspectos relevantes con el planteamiento del problema, la formulación de objetivos general y específicos así como la justificación de la investigación.

Capítulo II, Constituido por los antecedentes de la investigación, base teóricas, bases legales, definición de términos y cuadro de operacionalización de variables en esta fase se tienen claramente establecido los lineamientos de la investigación.

Capítulo III, Se establece la metodología que se aplicó en la investigación, incluyendo el tipo, diseño, población, muestra, técnicas de investigación y recolección de datos, validez y confiabilidad de la investigación.

Capítulo IV, Constituido por la presentación del análisis e interpretación de los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento.

Capítulo V, Constituye las conclusiones que hemos obtenido de la investigación realizada y las recomendaciones pertinentes con la intención de que se pueda mejorar la problemática existente.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del Problema

En la actualidad, la educación presenta innumerables desafíos fundados en la gran cantidad de acontecimientos históricos, sociales y tecnológicos que se han presentado en las últimas décadas. En consecuencia, la pedagogía y la andragogía deben fortalecerse mediante diversas reformas posibles para que se ajuste al tiempo y espacio actual en el que se vive.

Las Organizaciones de las Naciones Unidas para la educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2005) expone:

La amplitud de la problemática educativa presupone la existencia de un personal docente formado al corriente de las innovaciones tecnológicas, científicas y epistemológicas relacionadas con cada disciplina y con los procesos educativos propiamente dichos, la formación de los docentes debe, por consiguiente, trascender la adquisición de una competencias disciplinaria, tiene que formar parte de ella tanto el aprendizaje de las nuevas tecnologías como una reflexión sobre los medios para lograr la motivación y dedicación de los alumnos, lo que tienen que adquirir los docentes no es tanto una competencia técnicas como una capacidad para escoger, entre una oferta cada vez más abundante, los programas didácticos, informáticos y educativos más pertinentes.

Es importante señalar que en Venezuela son muchos los congresos que se ha realizado para profundizar el conocimiento y evaluar el aprendizaje uno de ello el III Congreso Internacional de TIC y Pedagogía, titulado Evaluación del Aprendizaje en Entornos Virtuales (EAEV) el cual tenía por objetivo principal profundizar el

conocimiento del aprendizaje a través de entornos virtuales propiciando el debate y la reflexión entre los docentes que dirigen procesos evaluativos y los estudiantes , el mismo se llevó a cabo en el año 2012, este proyecto fue elaborado por la investigadora **Paula O Pernía de Colmenarez** . En referencia a las investigaciones ya elaboradas nos indican que la problemática existe y que el docente puede cambiar esa situación ya que el mismo puede analizar los beneficios que la tecnología puede brindar tanto en su metodología de enseñanza como en el aprendizaje de los estudiantes.

Se sabe que la tecnología ha avanzado muchísimo a nivel mundial a medida que transcurren los años, sin embargo la educación tradicional sigue estando presente en la mayoría de las instituciones educativas de los países latinoamericanos, en este sentido el problema se enfoca en la educación venezolana para adultos, donde existe un déficit en la aplicación o uso de las nuevas tecnologías en el proceso andragógico, ya que los docentes universitarios pareciera no utilizar o manejar las nuevas tecnologías multimedia para sacar provecho e impartir sus clases de manera innovadoras, didácticas y prácticas. En la educación venezolana se observa como el docente tiene miedo o apatía ante el uso de las tecnologías de información y comunicación en su área de trabajo, partiendo de esta realidad es necesario promover un mejor aprendizaje en los estudiantes motivando al docente a cambiar la andragogía tradicionalista y comenzar con la actualización del método andragógico para así captar la atención de los estudiantes y sembrar en ellos aprendizajes significativos.

Cabe destacar la importancia que tiene el entorno virtual de aprendizaje en la Facultad de Educación de la Universidad de Carabobo ya que la casa de estudio desde el año 2008 se avoco en incorporar las tecnología de información y comunicación en los procesos de enseñanza y aprendizaje esta inserción se hizo a través de aulas virtuales como prueba piloto en algunas facultades entre ella la facultad de Educación la cual ha si considerada pionera en el uso de entornos virtuales de aprendizaje sin embargo son pocos los docentes que hoy en día utilizan el mismo.

El entorno virtual de aprendizaje de la universidad de Carabobo permite a los docentes interactuar con los alumnos de manera muy eficiente ya que por este medio el docente podrá conectarse y evaluar a través de un foro con todos los estudiantes en tiempo real.

Cuando se propone un cambio este debe ser para mejorar, en este caso se busca introducir las tecnologías de información y comunicación (TIC) como estrategia innovadora en su método de enseñanza. Actualmente en la Facultad de Educación de la Universidad de Carabobo ubicada en el Municipio Naguanagua del estado Carabobo Venezuela, existe el Entorno Virtual de Aprendizaje el cual es una herramienta tecnológica innovadora al alcance de los docentes de la Facultad, sin embargo se pone en evidencia que son muy pocos los docentes que la utilizan. Tras la situación descrita la finalidad de dicha investigación es determinar las competencias de los docentes.

La integración de la tecnología de información y comunicación abarca métodos innovadores para la enseñanza, es por ello que es importante Insertar El Entorno Virtual de Aprendizaje dentro de la educación andragógica para el fortalecimiento de la enseñanza y a su vez servir de apoyo referente a la información sobre áreas académicas y contenidos de cada asignatura, con el propósito de lograr una educación de calidad.

Se pone en evidencia que un alto índice de profesores no posee conocimiento para utilizar los diferentes entornos virtuales de aprendizaje quizás por no actualizarse en sus métodos de enseñanza o por falta de información y capacitación de acuerdo a este planteamiento surge las siguientes interrogantes:

Interrogantes de la investigación:

1. ¿Porque es importante el Entorno Virtual de Aprendizaje en la educación andragógica?
2. ¿Cuál es el conocimiento teórico practico del Entorno Virtual de Aprendizaje?

3. ¿Cuáles son los factores que inciden del Entorno virtual de Aprendizaje en el ámbito de la Universidad de Carabobo, Facultad de Ciencias de La Educación?
4. ¿Qué es la educación andragógica?
5. ¿porque es importante las competencias en los docentes?

1.2. Objetivos de la Investigación

1.2.1. Objetivo General

Determinar el Entorno Virtual de Aprendizaje enmarcado en la educación andragógica de los docentes, Universidad de Carabobo Facultad de Ciencias de la Educación.

1.2.2. Objetivos Específicos

- 1) Describir el conocimiento teórico - práctico del entorno Virtual de Aprendizaje enmarcado en la educación andragógica de los docentes de la Universidad de Carabobo de la Facultad de Ciencias de la Educación.
- 2) Analizar los factores del Entorno Virtual de Aprendizaje en el ámbito de la Universidad de Carabobo de la Facultad de Ciencias de la Educación.
- 3) Identificar la Educación andragógica de los docentes de la Universidad de Carabobo de la Facultad de Ciencias de la Educación.
- 4) Verificar las competencias de los docentes para la utilización del Entorno Virtual de Aprendizaje de la Universidad de Carabobo de la Facultad de Ciencias de la Educación.

1.3. Justificación de la Investigación

La justificación permite expresar la importancia del estudio seleccionado, las razones del por qué y para qué del estudio. Justificar es la esencia del proyecto lo que expresara las razones y factores que inciden, así mismo pueden afectar la investigación en un momento determinado, la justificación permite identificar cual es el problema existente y porque el mismo será abordado.

En referencia a lo antes señalado Hurtado, (2007) la define de la siguiente manera: La justificación de un proyecto de investigación permite explicar la importancia del tema seleccionado y de la investigación a realizarse, considerando su importancia social, científica, personal, institucional, entre otras.

En atención a lo anterior, la presente investigación se justifica desde su contexto epistemológico, social, institucional y personal.

Desde el contexto epistemológico es relevante ya que busca generar en nuevo conocimiento sobre el uso y aplicación de las tecnologías, el Entorno Virtual de Aprendizaje es una herramienta que genera interés y motiva a los estudiantes ya que esta les permite reforzar los contenidos cada vez que lo desee de esta forma generara conocimiento por sí mismo debido a que puede participar en foros , investigar, adjuntar , corregir y borrar archivos en cualquier momento y hora solo necesitara un usuario y contraseña para acceder al Entorno Virtual de Aprendizaje de Universidad de Carabobo de la Facultad de Ciencias de la Educación .

Considerando el horizonte social este estudio cobra relevancia ya que la sociedad va avanzando con las tecnologías y es necesario que la educación andragógica y los docentes estén a la vanguardia de las tendencias tecnológicas así como también cuenten con las competencias necesarias para enfrentar el uso de Entornos Virtual de Aprendizaje. Es importante señalar que la sociedad y la educación siempre estarán vinculadas entre sí, debido a que la sociedad es el

entorno que rodea al estudiante además de ello este puede afectar ya sea de manera positiva y no positiva la concepción o pensamiento ya sea del docente o del estudiante por ende si la innovación está en el proceso de desarrollo de la sociedad entonces también debe estar insertada en la educación andragógica .

Respecto al contexto institucional, se justifica que todas las instituciones de educación superior deben aplicar la tecnología de la información y comunicación para reforzar los contenidos de las asignaturas, debido a que en la era digital en la que se vive está presente la innovación es por ello que la instituciones y más la de Educación Superior deben estar a la par con las nuevas tendencias virtuales por ende el Entorno Virtual de Aprendizaje de la Universidad de Carabobo de la Facultad de Ciencias de la Educación debe ser aprovechado tanto por los docentes como por los estudiantes ya que brinda una tendencia digital actualizada.

En referencia al contexto personal se piensa que el Entorno Virtual de Aprendizaje de la Universidad de Carabobo de la Facultad de Ciencias de la Educación es una herramienta de gran utilidad, fácil manejo, de gran efectividad y de fácil acceso una vez que posee la contraseña y el usuario, además brinda la oportunidad de experimentar nuevas experiencias educativas que contribuyen con el crecimiento profesional de todo estudiante.

Finalmente, los hallazgos permitirán nutrir los conocimientos inherentes a la línea de investigación a la cual se suscribe el presente estudio y con la finalidad de que este sirva de referencia para solventar la necesidad antes mencionada ya que se busca determinar e integrar el entorno virtual de aprendizaje como apoyo a la Educación presencial y como herramienta didáctica para el proceso andragógico del estudiante de educación superior.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

A continuación se presentan el grupo central de conceptos y teorías que se utilizan para formular y desarrollar la investigación, ya que como señala (Fernández e Hidalgo, 2007) “toda investigación debe contener un marco teórico que plantee los cimientos de la investigación que se realiza, la posición del autor- investigador, la corriente de pensamiento que va adoptar, el enfoque que seguirá o piensa debatir”, es decir las ideas básicas que forman la base para los argumentos que no es más que una revisión de las teorías que describen todo lo que se sabe o se ha investigado ya sobre el tema a desarrollar.

2.1 Antecedentes de la Investigación

En líneas generales a través de las indagaciones se puede dar a conocer el hecho al que se refiere esta investigación. Por consiguiente, en el trabajo se estudia la problemática desde la perspectiva de otros investigadores.

Para el desarrollo de la presente investigación, se tomó como apoyo investigaciones existentes relacionadas con el tema, ya sea por tener aspectos en común o por representar la necesidad de realizar la investigación expuesta.

Martinelli y Perazzo. (2012) En su Investigación realizada en Buenos Aires Argentina, titulada *Entornos virtuales de aprendizaje utilizados para la enseñanza en profesorados y universidades nacionales*. El cual tiene como objetivo general: Identificar los distintos tipos de entorno virtual de aprendizaje que están siendo utilizados en el ámbito de la educación superior. Utilizando una metodología tipo exploratorio destinado a obtener y analizar información para reconstruir categorías

conceptuales a partir de diferentes estrategias de indagación: fuentes documentales primarias y secundarias y entrevistas.

La investigación presentada anteriormente expresa que su objetivo principal es establecer qué entornos virtuales de aprendizaje sean utilizados en las universidades nacionales públicas y en los Institutos de Formación Docente, aunado a la situación se observa la relación que existe en el problema del trabajo expuesto con el que se desarrolla en este proyecto investigativo ya que el problema que se presenta en este trabajo no solo ocurre en Venezuela sino también en otros países y aporta información interesante que es útil para lograr los objetivos planteados.

Así mismo, **Pernía de Colmenárez (2012)** En su proyecto presentado en el III Congreso Internacional de TIC y Pedagogía en Venezuela, titulado *Evaluación del Aprendizaje en Entornos Virtuales (EAEV)* tiene como objetivo principal profundizar el conocimiento del aprendizaje a través de entornos virtuales propiciando el debate y la reflexión entre los docentes que dirigen procesos evaluativos medido por las tecnologías. El trabajo se inscribe en una investigación documental, con la intencionalidad de reportar un avance de la búsqueda de investigaciones, artículos teóricos y prácticas discursivas acerca de procesos de evaluación del aprendizaje en entornos virtuales, con la intención de propiciar la reflexión y la necesidad de investigar acerca de la EAEV.

De igual manera **Peña (2011)** elaboró un trabajo en la Universidad de Los Andes. Venezuela, titulado *Metodología para El Desarrollo de Ambientes Virtuales de Aprendizaje, Bajo el Enfoque Dialógico Interactivo*. Tiene como objetivo diseñar una metodología para el desarrollo de ambientes virtuales de aprendizaje basados en el enfoque del aprendizaje dialógico interactivo, a partir de un estudio descriptivo en la modalidad semipresencial con TIC y en el cual se plantea una propuesta de origen didáctico con características especiales acuñadas al aprovechamiento de las TICs. Atendiendo estas consideraciones este trabajo complementa el proyecto investigativo sobre la aplicación de los entornos virtuales por parte del personal docente de la

Universidad de Carabobo, específicamente de la FACE en el departamento de Administración y Planeamiento Educativo.

Capacho Portilla, Barranquilla- Colombia (2011), en su investigación (desarrollada entre los años 2003 al 2011) publica el libro titulado: *Evaluación del Aprendizaje en espacios virtuales-TIC*, en el mismo plantea un cuerpo teórico que se fundamenta en las ciencias de la educación, la informática y la administración con el objetivo de garantizar efectividad del aprendizaje del estudiante virtual. El autor expresa que la relación que existe entre las TICs y la educación en el marco de una sociedad informacional es estructural y se concreta dentro del proceso educativo de una sociedad en el análisis entre la macrorred internet y el aprendizaje. El objetivo de este trabajo es contribuir con el mejoramiento de la calidad educativa de los procesos de formación en espacios virtuales, con el fin de asegurar el aprendizaje del alumno en su interacción con la plataforma de teleformación y asegurar, además, la gestión de centro escolar de formación virtual desde el punto de vista académico y administrativo.

Por otra parte, **Dra. Nancy Reyes (2011) Argentina**, en su trabajo titulado *Motivación del estudiante y entornos virtuales de aprendizaje*. La motivación es un elemento esencial para la marcha del aprendizaje y es inherente a la posibilidad de otorgar sentido y significado al conocimiento. Hay una relación muy estrecha entre la eficacia de enseñar, aprender, y los aspectos motivacionales del comportamiento humano. El objetivo de la investigación fue determinar en qué medida el diplomado en formación docente para el elearning contribuía con la preparación de los profesores. La investigación fue de campo de tipo evaluativo con apoyo documental. Es importante resaltar que el aprendizaje es más significativo cuando el estudiante tiene la oportunidad de adquirir conocimiento con gran apoyo audiovisual (imágenes, animaciones, videos) y de aplicarlo inmediatamente, a través de ejercicios conceptuales o numéricos.

Al comparar estas evidencias, se puede determinar cuán importante es que los docentes estén capacitados para fomentar un aprendizaje significativo por medio de entornos virtuales de aprendizaje, es un problema que no solo se presenta en instituciones educativas venezolanas sino que también en otros países, es por esto que muchos investigadores se han propuesto a diseñar entornos virtuales con la finalidad de que el estudiante se sienta motivado y a su vez la interacción con el profesor sea más constante. Así mismo la finalidad de estos proyectos es que la educación vaya al ritmo del tiempo actual y no se quede obsoleta con métodos antiguos.

2.2. Bases Teóricas

Entorno virtual de Aprendizaje (2014)

Se entiende como Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) a un espacio creado en la Web con el fin de que docentes y estudiantes tengan un lugar de encuentro que facilite, mediante la utilización de distintas herramientas, las actividades de enseñanza y de aprendizaje. Los mismos pueden tener diferentes denominaciones: Campus Virtuales, Aulas Virtuales, Plataformas de Formación, Plataformas Virtuales, Sistema de Gestión de Contenidos de Aprendizaje, etc.

Con el crecimiento y la masividad de Internet, el ámbito educativo se ha valido de ésta para utilizarla como un medio democratizador, que permite hacer llegar la información a distintos lugares del planeta en forma prácticamente instantánea. De esta manera existen más oportunidades para personas que están más alejadas de los centros urbanos o que por distintas causas no pueden trasladarse. Con el objetivo de favorecer los procesos de formación en situaciones en las cuales los docentes y los alumnos no están en el mismo lugar físico, se han desarrollado un sin número de aplicaciones informáticas, entre ellas los campus virtuales.

En el trabajo titulado *Entornos Virtuales de enseñanza y aprendizaje: La educación entre lo presencial y lo virtual* (2013) **Ortiz, Torres y Cuevas**, Definen los entornos virtuales de enseñanza y Aprendizaje como una fusión entre la

tecnología y la pedagogía, específicamente a lo que subyace en ellos, las plataformas educativas son de suma importancia en los EVEA ya que forman un espacio de interacción entre el profesor y el alumno.

Así mismo expresan como las Tics intervienen en este nuevo proceso educativo, y es que hablar de las TIC es hablar de la globalización y de cómo estas nuevas tecnologías han venido a cambiar la vida cotidiana que hasta hace poco se vivía; con las nuevas tecnologías se puede estar conectado con el extremo del mundo en un solo clic. En la educación no es la excepción, ya que ahora no es necesario que todos los alumnos se reúnan en un determinado espacio físico, pues gracias a Internet se pueden hacer clases a distancia, haciendo que de esta manera la educación pueda llegar a todo tipo de personas y en cualquier lugar.

Entorno virtual de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo.

Prolegómeno de la experiencia virtual en la Universidad de Carabobo.

En el año 2008, la Universidad de Carabobo se avocó con carácter prioritario a la incorporación de las TIC a los procesos de enseñanza y de aprendizaje, especialmente, a la creación de aulas virtuales para las asignaturas insertas en el currículo de los primeros semestres de las diferentes carreras que ofrece esta casa de estudio. Con miras a lograr este objetivo se realizaron proyectos pilotos en las facultades de Ciencias Jurídicas, Odontología y Ciencias de la Educación, para el desarrollo de aulas virtuales soportadas en la plataforma de administración de los aprendizajes Moodle. En este sentido, la Dirección de Tecnología Avanzada (DTA), dependencia de la Universidad de Carabobo responsable de apoyar la incorporación de las TIC en los programas de docencia, investigación y extensión, asumió la formación inicial de un numeroso grupo de docentes quienes, posteriormente, debían constituirse en sujetos multiplicadores del aprendizaje en el uso y manejo de la plataforma Moodle, además, la DTA se encargó de ofrecer y otorgar el soporte

técnico a las distintas dependencias y facultades de la universidad que lo requirieran en el proceso de desarrollo de las aulas virtuales.

Una de las facultades, dentro de la Universidad de Carabobo, en donde la virtualidad ha alcanzado una mayor preponderancia, es la (FaCE), debido a que ofrece, entre sus planes de estudios de postgrado, la Especialización en Tecnología de la Computación Aplicada a Educación y pudo, con anterioridad al año 2008, apoyar algunas otras de sus maestrías y especializaciones en la semipresencialidad, es decir, una combinación de clases presenciales y clases virtuales.

Es así como, la FaCE, ha sido considerada en Venezuela, una facultad pionera en la incorporación de las aulas virtuales en los procesos de enseñanza, al fomentar el uso de la plataforma Moodle educativa en diversos cursos de postgrado, dirigidos a personas adultas que ya poseen una profesión y que deciden continuar su formación.

En este contexto, puede considerarse que la virtualidad ha sido una experiencia exitosa dentro de la FaCE, porque permite administrar mejor los recursos físicos de la facultad, como la distribución y ocupación de las aulas, así como, la administración del tiempo de los participantes, quiénes pueden guiar y orientar su estudio desde la comodidad de sus hogares o desde el sitio que deseen, ya que, además, se ha permitido la incorporación de participantes provenientes de áreas geográficas alejadas de la sede del campus universitario, quienes, se encontraban afectados por barreras temporales y espaciales para la continuidad de su formación y capacitación profesional. Hay que acotar también, que en buena medida, el éxito de las iniciativas de incorporación de la virtualidad en el postgrado de la FaCe, pudiera estar relacionado con la participación de grupos reducidos o pocos numerosos en estos cursos, variable que facilita el acto didáctico, el control y la asistencia técnica y los procesos comunicativos.

Dada esa alentadora experiencia en el manejo de las aulas virtuales a nivel de postgrado, la FaCE decide afrontar la exigencia de extender el uso de esta herramienta a los cursos de pregrado, a través de un proyecto que recibió el nombre de Génesis. Se tuvo por seguro el éxito del proyecto Génesis, en virtud de que estaba dirigido a la población de aspirantes a ingresar al pregrado, un conglomerado considerado nativos digitales.

Como se conoce, el término nativo digital, acuñado por Prensky (2001), hace referencia a las personas nacidas después de 1980 y naturalmente relacionadas desde su infancia con medios digitales, lo que les otorga una postura y visión diferentes en términos de los modos de relacionarse, sin embargo, parece paradójico considerar que los resultados del proyecto Génesis no satisficieron las expectativas que generó, en comparación con los resultados de los programas virtuales destinados a la población adulta, esto invita a una reflexión profunda y un análisis crítico de cuáles son los factores determinantes en el éxito de una propuesta de inclusión de los estudios de pregrado en la virtualidad.

Descripción del proyecto Génesis.

Génesis constituyó un proyecto piloto de la FaCE, soportado en la plataforma virtual Moodle educativa y se concibió como una propuesta que transitaría de la modalidad semipresencial (combinación de clases presenciales y virtuales) hasta consolidarse como un modelo totalmente virtual, a través del uso del internet y las TIC.

La ejecución del proyecto fue dividida en dos fases, la primera implicó la puesta a punto y se extendió desde el 2007 hasta el año 2009, la segunda constituyó la apertura de la oferta académica a los aspirantes a cursar estudios en la FaCE, esta última etapa estaba prevista para el año 2008, sin embargo, se puso en práctica en el primer semestre del año 2009. Si bien la primera fase del proyecto fue financiada por la Oficina de Planificación del Sector Universitario (OPSU), hay que señalar que el

proyecto Génesis afrontó dificultades de carácter financiero en su segunda etapa que impidió honrar los compromisos del personal que colaboró en el mismo.

Los objetivos del proyecto se enmarcaron de forma general en el incremento de la matrícula de estudiantes de la FaCE, a través de los recursos tecnológicos de nueva generación, no obstante que, el proyecto supuso un conjunto de ventajas adicionales, más allá de otorgar una oportunidad de estudios al creciente número de aspirantes deseosos de ingresar al subsistema de educación universitaria, como la atención a los lineamientos de las políticas educativas prioritarias del Estado tendientes a privilegiar la equidad en el acceso de los individuos a las universidades públicas y el uso óptimo de la infraestructura de la facultad, que resulta limitada debido a los altos costos que supone la inversión en la ampliación o construcción de nueva infraestructura y derivado de las restricciones presupuestarias impuestas desde el gobierno.

Cabe destacar que la demanda estimada para nuevos ingresos en la FaCE se ubica entre tres mil y tres mil quinientas solicitudes, mientras que, la capacidad real se ubica en la cantidad de un mil estudiantes para ser atendidos en la modalidad presencial.

De acuerdo con Yassir (2008), entre los beneficios que el proyecto Génesis ofrecería a los estudiantes, se encontraban los siguientes:

La creación de un entorno más flexible para el aprendizaje, eliminación de las barreras espacio-tiempo, entre el profesor y estudiantes, potenciación de los escenarios y entornos interactivos, favorece el aprendizaje independiente, el autoaprendizaje, el colaborativo y en grupo, facilita la formación permanente, ampliación de la oferta informativa (p. 9).

Aspectos didácticos del proyecto Génesis

Para el programa piloto Génesis, se escogieron tres ejes de formación académica, Lengua y Comunicación, Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático y Herramientas Productivas Tecnológicas, también se incluyó el Seminario de orientación, personal y vocacional, este último para propiciar en el aspirante una escogencia acertada de la carrera. Cabe destacar que las asignaturas mencionadas corresponden al curso introductorio dictado por la FaCE como requisito previo para el ingreso al subsistema universitario.

En términos generales, el curso introductorio de la FaCE, tiene como propósito fortalecer los conocimientos adquiridos por los estudiantes en los niveles precedentes del sistema educativo. Dentro del contexto de Génesis, también ofrecería orientación en cuanto al uso de la tecnología, acción que incidiría en el éxito del aprendizaje a través del aula virtual.

De esta forma y como ya se indicó, las asignaturas previstas en el curso introductorio responden a la necesidad de nivelar los conocimientos de los aspirantes de la carrera de educación, en los contenidos necesarios para cursar estudios superiores. Por ejemplo, con la asignatura Lengua y Comunicación, se contempla trabajar las competencias básicas de lectura y escritura, fundamentales dentro de esta carrera. Asimismo, dentro de la asignatura Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático, se abordó contenido y teorías vinculadas con las habilidades del pensamiento (observación, clasificación, síntesis, entre otros), números y ecuaciones.

Por otra parte, la incorporación de la asignatura; Herramientas Productivas Tecnológicas, obedeció a que abordaba un contenido fundamental para el aprendizaje a través de la modalidad semipresencial y virtual, puesto que ofrecía el conocimiento y favorecía el desarrollo de las habilidades necesarias para utilizar de manera óptima los recursos que la plataforma Moodle ofrece y trabajar de forma eficiente, mediante la interacción oportuna y pertinente con los facilitadores, los preparadores o el resto de los compañeros participantes a través del chat, la mensajería de texto o los foros de

discusión en línea, así como, la gestión adecuada del tiempo para realizar oportunamente las actividades asincrónicas.

Con respecto al Seminario de orientación, personal y vocacional, a decir de Yassir (2008), orientaría al estudiante,

Sobre su proyecto de vida, sobre la mejor manera de estudiar, la forma de aprovechar el tiempo, su distribución, etc. Así mismo se le dará orientación sobre la escogencia acertada de su mención, mediante la aplicación de pruebas específicas, cuyos resultados coadyuven a la escogencia definitiva de una de las menciones que oferta la Facultad de Ciencias de la Educación

De acuerdo con la información suministrada por la Dirección de Tecnología de FaCE, se abrieron veintinueve secciones para cada una de las asignaturas; Lengua y Comunicación, Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático y Herramientas Productivas Tecnológicas. Como se detalla en la tabla número uno, el énfasis del proyecto Génesis se colocó en las actividades no presenciales al asignárseles el mayor número de horas. De las cuatro asignaturas ofertadas, sólo el Seminario de orientación, personal y vocacional sería dictado de manera completamente virtual.

Resultados del proyecto Génesis

El criterio utilizado por los responsables del proyecto Génesis, para evaluar los resultados de la implementación, se centró en los objetivos alcanzados, siendo importante resaltar que no se diferenciaron entre los factores internos y los factores externos de incidencia.

Para Moreno (2009), los objetivos propuestos se lograron en términos de la puesta a punto del proyecto, la participación del personal involucrado en el mismo, la apertura de los cursos ofrecidos y el desarrollo de las actividades académicas, además del uso y disposición de la plataforma Moodle.

Ahora bien, con respecto a la participación y el rendimiento estudiantil los resultados no fueron los esperados al no ser alcanzado el objetivo general dirigido a:

Incrementar la matrícula estudiantil de la Facultad de Ciencias de la Educación en los próximos años, a fin de satisfacer la demanda creciente del recurso humano docente, mediante las modalidades semipresencial y virtual, utilizando los recursos tecnológicos e informáticos de nueva generación (Yassir, 2008).

Andragogía.

Félix Adam (1977), en su obra: "Andragogía, Ciencia de la Educación de Adultos", expresa, entre otros temas, los argumentos que le dan sustento a la hipótesis con la cual afirma que la Andragogía es la Ciencia y Arte de la Educación de Adultos. Sus indagaciones permiten comprender a cabalidad ciertos aspectos que proporcionan carácter científico a la Educación de Adultos tales como: Adulthood. Características del Adulto en Situación de Aprendizaje. Comparación de los hechos Andragógico y Pedagógico. Principios de la Andragogía. Modelo Andragógico y Teoría Sinérgica.

Antes de analizar la Teoría Sinérgica, es conveniente conocer los principios adicionales de la Andragogía, entre los cuales están: Los adultos pueden aprender, El aprendizaje es un proceso interno y Existen superiores condiciones de aprendizaje y principios de enseñanza. De tal manera, y en base a esos supuestos, Adam (1977), como resultado de sus trabajos, llegó a la conclusión, de que es perentorio establecer las bases de una ciencia que estudie exhaustivamente el proceso integral de la educación del hombre, frente a los nuevos conceptos de educación que proponen, entre otros temas, la inaplicabilidad de los principios pedagógicos al aprendizaje y educación del adulto.

Uno de los aportes más importantes de Adam a la Teoría Andragógica es: El Hecho Andragógico, y consideraba que " En lo educativo hay un hecho tan dinámico real y verdadero como el hecho pedagógico. Por lo tanto, la Andragogía, considerada

como ciencia, dispone de un hecho que conforma su punto de partida; esto es, una práctica, fundamentada en sus principios teóricos y una aplicación orientada a los problemas característicos de la educación de adultos. Este carácter interdisciplinario, le da soporte a la Andragogía para considerarla como ciencia; y al respecto, Félix Adam (1977), afirma: "La biología aporta a la Andragogía datos importantes sobre la naturaleza anatómica y fisiológica del hombre". Y la "La sociología aporta conocimientos valiosos sobre la actividad humana, que son interpretados por la Andragogía en la orientación que exige y reclama la acción educativa del adulto.

Igualmente, consideraba que la operatividad o praxis de la educación de adultos se fundamenta en los principios de Horizontalidad y Participación. Así se tiene, que el Objeto de Estudio de la Andragogía, lo constituye el hombre, considerado como una unidad integral y el Adulto que participa con otros Adultos en el diseño, planificación, programación, desarrollo, evaluación, realimentación y actualización de su propio proceso educativo.

Teoría Sinérgica o del Esfuerzo Concentrado

Adam (1977), en los presupuestos de esta teoría, plantea que la educación de adultos, puede ser tan normal como la educación de niños, donde la educación comienza antes del nacimiento, luego continua con la educación de los niños, a través de la pedagogía, y esta a su vez, encuentra su realización necesaria en la educación de adultos a través de la Andragogía.

Estas consideraciones de Félix Adam, lo hacen proponer la Teoría Sinérgica, de Naturaleza psicobiológica, para fundamentar el aprendizaje de los adultos caracterizados por los principios de horizontalidad y participación, cuya aplicabilidad en el aprendizaje significa, la adopción de nuevos criterios en los procedimientos metodológicos del aprendizaje.

De tal manera, que Adam (1979), define la horizontalidad, como: "una relación entre iguales, una relación compartida de actitudes, de responsabilidades y de compromisos hacia logros y resultados exitosos, que permite a los participantes y al facilitador interaccionar su condición de adulto, aprendiendo recíprocamente, respetándose mutuamente y valorando la experiencia de cada uno en un proceso educativo de permanente enriquecimiento y realimentación. Asimismo, señala dos características básicas: cualitativas y cuantitativas. Las cualitativas se refieren al hecho de ser, tanto el facilitador como el participante, iguales en condiciones, al poseer ambos adultez y experiencia, que son condiciones determinantes para organizar los correspondientes procesos educativos considerando: madurez, aspiraciones, necesidades, vivencia e intereses de los adultos.

Las cuantitativas, tienen relación con los cambios físicos experimentados en las personas adultas, en general después de los cuarenta años, tales como el decaimiento de la visión y la audición y la disminución de la velocidad de respuesta del sistema nervioso central.

Por su parte la Participación, según Adam (1987), es: "la acción de tomar decisiones en conjunto o tomar parte con otros en la ejecución de una tarea determinada." En la educación de adultos, el intercambio de información se traduce en provecho de todo el grupo enriqueciendo su experiencia e incrementando la fuente de productividad en la situación de aprendizaje. Igualmente, señalaba que el proceso sinérgico, está sustentado por el principio de que el todo o globalidad es superior a la suma de las partes que la integran; y que en la praxis del aprendizaje de las personas adultas, la aplicación de este principio holístico e integrativo debe direccionarse individual o colectivamente. Al respecto, Adam propone como explicativo del proceso andragógico, la teoría sinérgica; y según esta, lo que posibilita el aprendizaje, es la reacción percepto - atenta del sujeto frente al objeto de aprendizaje.

Por lo tanto, la reacción sinérgica, implica la activación de toda la energía humana, que es siempre más que la mera suma de sus partes, para producir, eso que popularmente llamamos las “ganas” de aprender y que nosotros en nuestro trabajo llamamos “voluntad de aprendizaje”.

Por lo tanto, **la Teoría sinérgica**, exige la integración de las reacciones mentales para obtener como resultado: “El aprendizaje”. De tal manera que, el aprendizaje del adulto requiere de una combinación físico-mental donde las reacciones psíquicas, afectivas y motoras, se integren a la conducta percepto-atentiva, ya que el percibir y atender originan mecanismos sinérgicos que jerarquizan la estimulación exterior, porque continuamente estamos percibiendo y atendiendo las estimulaciones que se producen en el mundo exterior; pero solamente las estimulaciones significativas son procesadas y almacenadas en la estructura psíquica.

Acertadamente, Adam (1977), también señala, que la actividad educativa, puede estar orientada, a dar al adulto elementos culturales que no recibió en la niñez, pero fundamentalmente es la confrontación de la experiencias de dos adultos: del que educa y del que es educado, considerando que “la riqueza espiritual del hombre es su experiencia, es lo que sabe, lo que ha vivido, lo que ha hecho, lo que piensa y lo que siente.” Y en un tono que nos recuerda a Pablo Freire, nos dice: En la actividad andragógica, desaparece la diferencia marcada entre educador y educando. Ambos son adultos con experiencia, igualados en el proceso dinámico de la sociedad.

En cuanto al aprendizaje en el estudiante Adulto; Adam (1977), señala que al hablar de la práctica educativa del adulto, y en particular de su aprendizaje, se debe tener claro que se trata de un proceso de orientación-aprendizaje en lugar de enseñanza-aprendizaje; en él, los participantes interactúan en relación con aquello que se intenta aprender, en consecuencia, facilitadores y participantes requieren poseer características comunes de autenticidad, motivación, autocrítica, empatía, igualdad, interacción, ética y respeto mutuo.

Igualmente, considera que los objetivos generales de la educación de adultos se pueden resumir en cuatro criterios:

1. Estimular y ayudar al proceso de autorrealización del hombre, mediante una adecuada preparación intelectual, profesional y social.
2. Preparar al hombre para la eficiencia económica en el sentido de hacerlo mejor productor, consumidor y administrador de sus recursos materiales.
3. Formar en el hombre una conciencia de integración social que le haga capaz de comprender, cooperar y convivir pacíficamente con sus semejantes.
4. Desarrollar en el hombre conciencia de ciudadanía para que participe responsablemente en los procesos sociales, económicos y políticos de la comunidad.

Aplicación de la Teoría Sinérgica a la realidad educativa

La aplicación de la teoría Sinérgica en este caso, se puede resumir en cuatro puntos:

1. **El concepto del adulto como hecho andragógico**, ya que el criterio fundamental de esa integración es la autonomía, porque "ser adulto significa estar dirigido por sí mismo". Adam (1984).
2. **La adultez como objeto de la actividad andragógica**: porque, como toda teoría-práctica de la educación, la Andragogía, descansa en una particular concepción del aprendizaje como evento conformador del desarrollo, debido a que el auténtico aprendizaje del adulto, el que conduce al desarrollo, se produce cuando esta reacción involucra toda su personalidad, sus intereses, experiencias y capacidades, en el acto educativo.
3. **La educación como confrontación y reconstrucción conjunta de experiencias en condiciones de reciprocidad**, ya que según Adam (1984), la actividad educativa,

puede estar orientada a dar al adulto elementos culturales que no recibió en la niñez, pero fundamentalmente es la confrontación de la experiencias de dos adultos: del que educa y del que es educado.

4. La metodología de aprendizaje: porque centra todo el proceso de aprendizaje en el participante, no en el profesor, por cuanto como adulto debe afianzar su personalidad y la capacidad de alcanzar los objetivos y metas no predeterminadas por el sistema educativo.

Finalmente, Adam a través de su Teoría Sinérgica, tiene claro la tendencia contemporánea de la explosión en la producción de conocimiento y por ende la obsolescencia de aquel que no se renueva. Plantea al respecto la necesidad de enseñar a construir conocimientos, de aprender a aprender, como única forma de mantenerse permanentemente actualizado.

Formación basada en competencias.

Sergio Tobón (2005)

Son múltiples las razones por las cuales es preciso estudiar, comprender y aplicar el enfoque de la formación basada en competencias. En primer lugar, porque es el enfoque educativo que está en el centro de la política educativa colombiana en sus diversos niveles, y esto hace que sea necesario que todo docente aprenda a desempeñarse con idoneidad en este enfoque. En segundo lugar, porque las competencias son la orientación fundamental de diversos proyectos internacionales de educación, como el Proyecto Tuning de la Unión Europea o el proyecto Alfa Tuning Latinoamérica. Y tercero, porque las competencias constituyen la base fundamental para orientar el currículo, la docencia, el aprendizaje y la evaluación desde un marco de calidad, ya que brinda principios, indicadores y herramientas para hacerlo, más que cualquier otro enfoque educativo. Las competencias son un enfoque para la educación y no un modelo pedagógico, pues no pretenden ser una representación ideal de todo el proceso educativo,

determinando cómo debe ser el proceso instructivo, el proceso desarrollador, la concepción curricular, la concepción didáctica y el tipo de estrategias didácticas a implementar. Al contrario, las competencias son un enfoque porque sólo se focalizan en unos aspectos específicos de la docencia, del aprendizaje y de la evaluación, como son:

1) la integración de los conocimientos, los procesos cognoscitivos, las destrezas, las habilidades, los valores y las actitudes en el desempeño ante actividades y problemas.

2) la construcción de los programas de formación acorde con los requerimientos disciplinares, investigativos, profesionales, sociales, ambientales y laborales del contexto.

3) la orientación de la educación por medio de estándares e indicadores de calidad en todos sus procesos. En este sentido, como bien se expone en Tobón (2005), el enfoque de competencias puede llevarse a cabo desde cualquiera de los modelos pedagógicos existentes, o también desde una integración de ellos. El enfoque de competencias implica cambios y transformaciones profundas en los diferentes niveles educativos, y seguir este enfoque es comprometerse con una docencia de calidad, buscando asegurar el aprendizaje de los estudiantes. En el presente capítulo se hace un análisis de los aspectos esenciales de la formación por competencias en la educación, teniendo como punto de referencia la gestión de calidad. Así mismo, se busca articular el tema de las competencias con el pensamiento complejo.

El concepto de competencias: un abordaje complejo.

Síntesis en torno a la construcción histórica del concepto de competencias. Una dificultad con el enfoque de competencias es que este concepto tiene múltiples definiciones y hay diversos enfoques para aplicarlo a la educación, lo cual muchas veces se convierte en un obstáculo para diseñar y ejecutar los programas

de formación. Esto se explica porque el enfoque de competencias se ha venido estableciendo por la confluencia de múltiples aportes disciplinares entre sí, y entre estos y diversas tendencias sociales y económicas. Este concepto como tal se comenzó a estructurar en la década del sesenta con base en dos aportaciones: la lingüística de Chomsky y la psicología conductual de Skinner. Chomsky (1970) propuso el concepto de competencia lingüística como una estructura mental implícita y genéticamente determinada que se ponía en acción mediante el desempeño comunicativo (uso efectivo de la capacidad lingüística en situaciones específicas), por lo cual este autor siempre opone en el marco de su gramática generativa transformacional competencias desempeño (competence performance). A partir de esto, el concepto de competencias comenzó a tener múltiples desarrollos, críticas y reelaboraciones, tanto en la lingüística como en la psicología (conductual y cognitiva) y en la educación. 3 En contravía a la propuesta de Chomsky, de considerar la competencia como algo interno, en la línea conductual, poco a poco se fue hablando de la competencia como un comportamiento efectivo, y hoy en día hay un sólido modelo conductual de las competencias, que aunque ha trascendido el esquema de estímulo respuesta, sigue basándose en el comportamiento observable, efectivo y verificable, confluyendo entonces así el desempeño dentro de la competencia (que están disociados en Chomsky).

El enfoque de competencias desde lo conductual ha tenido notables desarrollos en el campo de la gestión del talento humano en las organizaciones, donde se asume con la orientación de buscar que los trabajadores posean competencias clave para que las empresas sean competitivas. Desde mediados de la década de los años noventa esta concepción de las competencias también ha sido implementada en instituciones educativas de varios países, buscando con ello formar personas con ciertas competencias que les posibiliten un mayor impacto en la inserción laboral. Otra línea disciplinar está dada por la psicolingüística y la psicología cultural que enfatizan en la competencia como un concepto que está en la base de la interacción de la persona con el entorno. En este sentido, están las

elaboraciones de Hymes (1996), quien plantea el concepto de competencia comunicativa como el empleo efectivo del lenguaje y de la lingüística en situaciones específicas de comunicación, teniendo en cuenta las demandas del entorno. En una vía diferente, pero también con un enfoque contextual, están los aportes de la psicología cultural que tienen como principal representante a Vigotsky (1985) y que han sido planteados por autores como Torrado (1995, 1998). En esta línea básicamente se ha propuesto que las competencias “son acciones situadas que se definen en relación con determinados instrumentos mediadores” (Hernández et al., 1998, p. 14). Son acciones situadas en el sentido de que tienen en cuenta el contexto en el cual se llevan a cabo. Ahora bien, dichas acciones se dan a partir de la mente; la mente se construye en relaciones sociales y es actualizada por la cultura (Vigotsky, 1985; Brunner, 1992). En general, la psicología cultural le ha aportado al concepto de competencias el principio de que la mente y el aprendizaje son una construcción social y requieren de la interacción con otras personas, estando la idoneidad influenciada por el mismo contexto (véase Tobón, 2006).

Clases de competencias

Hay dos clases generales de competencias: competencias específicas y competencias genéricas. Las competencias genéricas se refieren a las competencias que son comunes a una rama profesional (por ejemplo, salud, ingeniería, educación) o a todas las profesiones. Finalmente, las competencias específicas, a diferencia de las competencias genéricas, son propias de cada profesión y le dan identidad a una ocupación (en este sentido, hablamos de las competencias específicas del profesional en educación física, del profesional en ingeniería de sistemas o del profesional en psicología).

En cada clase de competencias, hay a su vez dos subclases, de acuerdo con el grado de amplitud de la competencia: competencias y unidades de competencia. Las competencias tienen un carácter global, son muy amplias y se relacionan con

toda un área de desempeño. En cambio, las unidades de competencia son concretas y se refieren a actividades generales mediante las cuales se pone en acción toda competencia. De esta manera, tenemos entonces la siguiente clasificación: Competencias específicas: Competencias específicas - Unidades de competencia específica Competencias genéricas: Competencias genéricas - Unidades de competencia genérica.

¿Por qué tener en cuenta el enfoque de las competencias en educación?

Debido a que la formación basada en competencias es una perspectiva todavía muy nueva en diversos países, y que hay académicos que discuten sobre su relevancia, a continuación se describen algunos argumentos de por qué es importante considerar este enfoque en la educación.¹ Aumento de la pertinencia de los programas educativos. El enfoque de las competencias contribuye a aumentar la pertinencia de los programas educativos debido a que busca orientar el aprendizaje acorde con los retos y problemas del contexto social, comunitario, profesional.

1. Organizacional y disciplinar - investigativo. Mediante estudios sistemáticos tales como el análisis funcional, el estudio de problemas, el registro de comportamientos, el análisis de procesos, etc., teniendo en cuenta el desarrollo humano sostenible, y las necesidades vitales de las personas. Ello permite que el aprendizaje, la enseñanza y la evaluación tengan sentido.

2. Gestión de la calidad. El enfoque de las competencias posibilita gestionar la calidad de los procesos de aprendizaje de los estudiantes mediante dos contribuciones: evaluación de la calidad del desempeño y evaluación de la calidad de la formación que brinda la institución educativa. Respecto al primer punto, hay que decir que las competencias formalizan los desempeños que se esperan de las personas y esto permite evaluar la calidad del aprendizaje que se busca con la educación, debido a que toda competencia aporta elementos centrales que están en la línea de la gestión de la calidad.

2.2.1. Base Filosófica y Social.

Aprendizaje colaborativo en ambientes virtuales (ACAV), un espacio para la construcción del conocimiento social.

El Aprendizaje colaborativo en ambientes virtuales (ACAV) se concibe como el espacio virtual en donde interactúan dos o más sujetos para construir aprendizaje por medio de la discusión, reflexión y toma de decisiones; los recursos informativos actúan como mediadores psicológicos y eliminan las barreras espacio-tiempo; abren la posibilidad de la educación individualizada a un contexto de amplia interacción social. "Es un proceso en el que cada individuo aprende más de lo que aprendería por sí solo, fruto de la interacción de los integrantes del equipo" (Guitert y Giménez, 2000, p.114).

En el desarrollo de un grupo, por tanto, la interacción se convierte en un elemento clave, toma en cuenta que es el proceso esencial de juntar las contribuciones de los participantes en la cocreación de conocimiento (Gunawardena, Lowe & Anderson, 1997). La interactividad como eje medular de este proceso responderá a un conjunto de relaciones que se establecen con un propósito, sea éste consciente o no, y en el que la interacción entre personas en un contexto específico aporta un aprendizaje significativo; en éste, los materiales, servicios, actividades e interacciones toman significado para el sujeto en la medida en que se construye a partir de los vínculos que logra establecer con conocimientos anteriores (Pozo, Nora, Pérez et al., 2007).

Crook (1998) menciona que el aprendizaje se genera a partir de la combinación de una serie de principios, como la articulación, el conflicto y la co-construcción.

- El principio de la articulación se refiere a la relación entre el valor educativo y cognitivo. Esta estrategia de aprendizaje se deriva de la necesidad del participante de organizar, justificar y declarar sus propias ideas a sus compañeros, y de su

interpretación, es decir, traducción cognitiva, para que sea comprendida por sus iguales.

- El principio del conflicto asume que los beneficios se producen en el contexto de los desacuerdos y de sus refuerzos para resolverlos, desacuerdos que estimulan los movimientos discursivos de justificación y negociación.
- El principio de co-construcción hace referencia a la significación que tiene el hecho de compartir objetivos cognitivos comunes, en los cuales el resultado alcanzado no sea la simple yuxtaposición de información, sino su elaboración, reformulación y construcción conjunta entre los participantes (Crook, 1998).

En este sentido, el aprendizaje en la interacción social mediada por los recursos tecnológicos comunicativos produce efectos sobre la percepción, interpretación, motivación, negociación y especialmente sobre el aprendizaje y la adaptación del individuo. Las relaciones entre los aspectos sociales y los cognitivos son de complementariedad y de equilibrio entre el interaprendizaje y el intraaprendizaje.

Las autoras **Ruiz, Martínez y Galindo**, con el propósito de esclarecer lo anterior, proponen el concepto de Aprendizajes colaborativos en ambientes virtuales (ACAV) como:

La construcción del conocimiento como actividad social, que influye en los procesos cognitivos de los sujetos que interactúan e intercambian información, percepciones, experiencias, sensaciones y conceptos, donde la comunicación mediada por el asesor y por los recursos tecnológicos proporcionan los medios didácticos y técnicos para almacenar, organizar, procesar y reformular las ideas aportadas por cada participante, a fin de construir de manera colaborativa conceptos de la realidad intersubjetiva, con significados orientados a favorecer procesos cognitivos individuales creados desde la colectividad, para enfrentar y resolver problemas, analizar situaciones o crear nuevos escenarios para la reflexión, la producción y la transformación de la información a conocimientos.

De lo antepuesto, se deduce que el rol del alumno y el asesor se transforman para dar respuesta a las nuevas tendencias en educación, centradas en el estudiante. El Aprendizaje colaborativo en ambientes virtuales (ACAV) exige a los docentes un conocimiento holístico e integrador, una comunicación asertiva, que coadyuve a la asesoría de los estudiantes y al pertinente intercambio de ideas con otros asesores dentro del contexto global. Para lograrlo, es necesario destacar la necesidad tanto del estudiante como del asesor, de contar con las competencias para la interactividad colaborativa en los ambientes virtuales de aprendizaje, a fin de responder a acciones que potencien las más altas capacidades del hombre.

2.2.2. Bases Legales

El uso de los entornos virtuales de enseñanza - aprendizaje para innovar los métodos pedagógicos de la educación superior se sustenta legalmente en los siguientes artículos de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, los cuales incentivan el uso de las tecnologías de información y comunicación para el desarrollo económico, social y político del país. Este documento es de reciente implementación: Gaceta Oficial N° 5.453 Extraordinario 24 de marzo de 2000. Del Título III: De los Deberes, Derechos Humanos, Garantías y de los Deberes, y del Capítulo VI: De los Derechos Culturales y Educativos, se citan los siguientes artículos que se consideran fundamentales:

Artículo 108

Los medios de comunicación social, públicos y privados, deben contribuir a la formación ciudadana. El Estado garantizará servicios públicos de radio, televisión y redes de bibliotecas y de informática, con el fin de permitir el acceso universal a la información. Los centros educativos deben incorporar el conocimiento y aplicación de las nuevas tecnologías, de sus innovaciones, según los requisitos que establezca.

Artículo 110

El Estado reconocerá el interés público de la ciencia, la tecnología, el conocimiento, la innovación y sus aplicaciones y los servicios de información necesarios por ser instrumentos fundamentales para el desarrollo económico, social y político del país, así como para la seguridad y soberanía nacional. Para el fomento y desarrollo de esas actividades, el Estado destinará recursos suficientes y creará el sistema nacional de ciencia y tecnología de acuerdo con la ley. El sector privado deberá aportar recursos para las mismas. El Estado garantizará el cumplimiento de los principios éticos y legales que deben regir las actividades de investigación científica, humanística y tecnológica. La ley determinará los modos y medios para dar cumplimiento a esta garantía.

Con los siguientes Decretos también se busca fortalecer dichos fundamentos: o Decreto con Fuerza de Ley Orgánica N° 1.290 de Ciencia, Tecnología e Innovación, Decreto que estipula la organización del Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación y la definición de los lineamientos que orientarán las políticas y estrategias para la actividad científica, tecnológica y de innovación (Gaceta 37.291, de fecha 26/09/2001). **Decreto N° 825**, emitido el 10 de mayo de 2000, se establece el acceso y el uso de Internet como política prioritaria para el desarrollo cultural, económico, social y político del Estado. **Decreto N° 3.390**, publicado en la Gaceta Oficial N° 38.095 de fecha 28/ 12/ 2004, el cual es un Decreto con Rango y Fuerza de Ley Orgánica de Ciencia, Tecnología e Innovación que obliga a la Administración Pública Nacional a emplear prioritariamente el Software Libre desarrollado con Estándares Abiertos para robustecer la industria nacional, aumentando y aprovechando sus capacidades y fortaleciendo nuestra soberanía.

A continuaciones algunos de los artículos más relevantes que deben ser considerados:

Artículo 1.

La Administración Pública Nacional empleará prioritariamente Software Libre desarrollado con Estándares Abiertos, en sus sistemas, proyectos y servicios informáticos. A tales fines, todos los órganos y entes de la Administración Pública Nacional iniciarán los procesos de migración gradual y progresiva de éstos hacia el Software Libre desarrollado con Estándares Abiertos.

Artículo 4.

El Ministerio de Ciencia y Tecnología, adelantará los programas de capacitación de los funcionarios públicos, en el uso del Software Libre desarrollado con Estándares Abiertos, haciendo especial énfasis en los responsables de las áreas de tecnologías de información y comunicación, para lo cual establecerá con los demás órganos y entes de la Administración Pública Nacional los mecanismos que se requieran.

Artículo 8.

El Ejecutivo Nacional promoverá el uso generalizado del Software Libre desarrollado con Estándares Abiertos en la sociedad, para lo cual desarrollará mecanismos orientados a capacitar e instruir a los usuarios en la utilización del Software Libre desarrollado con Estándares Abiertos.

Artículo 10.

El Ministerio de Educación y Deportes, en coordinación con el Ministerio de Ciencia y Tecnología, establecerá las políticas para incluir el Software Libre desarrollado con Estándares Abiertos, en los programas de educación básica y diversificada.

2.3. Definición de Términos

Entorno Virtual: Corresponden a sistemas concebidos para sostener o brindar soporte a las comunidades de aprendices que quieren colaborar. Estos ambientes proponen lugares donde los estudiantes pueden interactuar y trabajar, utilizando los diversos recursos disponibles en formato electrónico vía Internet. Pérez y Chirinos.

Educación Andragógica: Conjunto de técnicas de enseñanza orientadas a educar personas adultas, en contraposición de la pedagogía, que es la enseñanza orientada a los niños.

Entorno Virtual de Aprendizaje: Es un sistema de gestión avanzada y diseñado para ayudar a los educadores a crear conocimientos de calidad en línea.

TABLA DE OPERACIONALIZACIÓN

OBJETIVO GENERAL: Determinar el entorno virtual de aprendizaje enmarcado en la educación andragógica de los docentes de la Universidad de Carabobo de la Facultad de Ciencias de la Educación.

DEFINICIÓN NOMINAL	DIMENSIÓN REAL O DIMENSIONES	DEFINICIÓN OPERACIONAL O INDICADORES	ÍTEMS		
<p>Entorno virtual de aprendizaje: Es un entorno que promueve la apropiación del conocimiento, en sus aspectos teóricos y prácticos vinculados a los sistemas operativos y aplicaciones de carácter tecnológico, que privilegian en el aprendizaje, el desarrollo de las competencias tecnológicas propias a desempeñar en el entorno virtual.</p>	<p>Conocimiento teórico práctico sobre el entorno virtual de aprendizaje.</p>	Conocimiento	1		
		Practicidad de la plataforma.	2,3		
		Eficiencia	4		
		Información	5		
		Innovación	6,7		
		Efectividad	8		
		Rendimiento	9		
		Dominio del docente.	10		
		<p>Educación Andragógica: Es la ciencia y arte de la educación de adultos, donde los mismos pueden aprender. El aprendizaje es un proceso interno y existen superiores condiciones de aprendizaje y principios de enseñanza.</p> <p>Félix Adam (1977)</p>	<p>Característica de la educación andragógica.</p> <p>Acción andragógica del docente.</p> <p>Creatividad en el proceso de enseñanza.</p> <p>Competencias Específicas(ser)</p> <p>Competencias Generales(hacer)</p>	Carácter interdisciplinario.	11
				Participativa.	12
Metodología	13				
Habilidades.	14				
Calidad educativa.	15				
Interacción.	16				
Creatividad	17				
Responsabilidad	18				
Actúa en nuevas situaciones	19				
Desempeño docente.	20				

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Paradigma de la investigación.

Este estudio se realizó bajo el Paradigma Cuantitativo el cual tiene como propósito, describir, interpretar, analizar, explicar causas y efectos, así como entender la naturaleza del problema.

Básicamente este Paradigma Cuantitativo describe lo que ocurre en la realidad social. Para ello se apoya en las técnicas estadísticas, sobre todo el cuestionario y el análisis estadístico de datos secundarios.

Según Hernández (2003) expone que el paradigma Cuantitativo es

“La recolección de análisis y datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecida previamente y confía en la medición numérica, en el conteo y frecuentemente en el uso de la estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento de una población”,

es decir, este método tiene un concepción lineal que busca la claridad entre los elementos que componen el problema.

3.2 Diseño de la investigación.

Esta investigación tiene base en el diseño de investigación de campo, según el autor (Santa Paella y Feliberto Martins ,2010), define que: La Investigación de campo como la recolección de datos directamente de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar las variables. Estudia los fenómenos sociales en su ambiente natural. El investigador no manipula variables debido a que esto hace perder el ambiente de naturalidad en el cual se manifiesta. (pag.88).

Así mismo la cita antes expuesta indica que la recolección de la información de esta investigación se realizara sin modificar los hechos y directamente a la realidad existente. Por lo tanto la presente investigación se enmarca en este tipo de diseño ya que toda la información recopilada a través del instrumento será presentada tal cual como se recabo esto quiere decir que será totalmente ligada a la realidad existente, de hecho cada ítems proporciona la información real de la problemática.

3.3. Tipo de investigación

Este trabajo se rige bajo el tipo de investigación descriptiva ya que la misma detalla los fenómenos como aparecen en la actualidad. Estos pueden ser longitudinales o transversales, cualitativos o cuantitativos.

Por su parte (Fidias G. Arias 2012) define: la investigación descriptiva consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento. Los resultados de este tipo de investigación se ubican en un nivel intermedio en cuanto a la profundidad de los conocimientos se refiere.(pag.24).

Esta investigación permitirá verificar el conocimiento teórico práctico del entorno virtual de aprendizaje en la educación andragógica por parte de los docentes adscritos al Departamento de administración y Planeamiento Educativo de la Facultad de Educación de la Universidad de Carabobo, así como también analizar los factores que inciden en el uso de esta herramienta tan importante, entre otros aspectos.

3.4. Instrumento y Recolección de Datos.

La observación es fundamental en todos los campos de la ciencia esta permite mediante de los sentido captar la realidad que se estudia solo observar como investigador sin involucrarse.

Las técnicas de recolección de datos son las distintas formas o maneras de recopilar toda la información que realmente se necesita para el estudio seleccionado. En esta investigación se observará a los docentes adscritos al Departamento Administración y planeamiento Educativo en sus aulas de clases para verificar si este aprovecha la herramienta entorno virtual de aprendizaje de la facultad de ciencias de la educación en su metodología de enseñanza, así como también determinar si el docente se preocupa por actualizar sus estrategias y métodos para promover un aprendizaje significativo en los estudiantes.

3.5. Población y Muestra

3.5.1. Población

Según Tamayo y Tamayo (2003, citado por Gil, 2007) manifiesta que la población “es la totalidad del fenómeno a estudiar en donde las unidades de población poseen una característica común, la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación” (p.31). La misma está constituida por 30 docentes Adscritos al Departamento de Administración y Planeamiento Educativo.

El investigador tiene dos opciones a momento de estudio y es abarcar la totalidad de la población, lo que significará que el estudio es de tipo censal seleccionando un número determinado de unidades de población, es decir, determinar una muestra, además la población es finita porque se tiene la información y los datos reales y tangibles para el estudio

3.5.2. Muestra

Según Hernández, Fernández y Baptista (2006), es una proporción, un subconjunto de la población que selecciona el investigador de las unidades en estudio, con la finalidad de obtener información confiable y representativa (p. 65).

El muestreo utilizado en esta investigación estará enmarcada en un muestreo no probabilístico específicamente en el muestreo intencional, ya que en este tipo de

muestreo el investigador establece previamente los criterios para seleccionar las unidades de análisis a estudiar, en este caso se estableció que la muestra tenía que cumplir con el criterio de que los 30 docentes estén adscritos al departamento de Administración y Planeamiento Educativo.

3.6. Validez

De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (1998), "la validez en términos generales, se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir" (pág.243).

Por otra parte, Tamayo y Tamayo (1998) considera que validar es "determinar cualitativa y/o cuantitativamente un dato" (224). Es decir, si una prueba no está midiendo aquello que se pretende medir entonces no puede ser válida para el propósito planteado.

- ✓ **Contenido:** La validez de los instrumentos de recolección de datos se determinó aplicando el tipo de validez de contenido. Este tipo de validez, según Ruiz (2002) trata de "determinar hasta donde los ítems de un instrumento son representativos del dominio o universos de contenido de la propiedad que se desea medir" (p. 3).

- ✓ **Juicio de Experto:** Este tipo de validez no puede ser expresada cuantitativamente, por tanto el procedimiento empleado para determinar este tipo de validez, es el que se conoce con el nombre de juicios de expertos. Los procedimientos para realizar el juicio de expertos, propuestos por Carlos Ruiz son:

1. Se seleccionan dos jueces o expertos, por lo menos, a los fines de juzgar, de manera independiente, la "bondad" de los ítems del instrumentos, en términos de relevancia o congruencia de los reactivos con el universo de contenido, la calidad de la redacción y la tendenciosidad o sesgo en la formulación de los ítems.

2. El experto recibe suficiente información escrita acerca del propósito de la prueba, la conceptualización del universo de contenido y, el plan de Operacionalización.

3. Cada juez recibe un instrumento de validación en el cual se recoge la información de cada experto. El instrumento contiene las siguientes categorías de información de cada ítem que son la congruencia ítem-dominio, claridad, tendenciosidad y observaciones.

4. Se recogen y analizan los instrumentos de validación y se toman las decisiones siguientes: los ítems donde hay un 100% de coincidencia favorable entre los jueces quedan incluidos en el instrumento; los ítems donde hay un 100% de coincidencia desfavorable entre los jueces quedan excluidos del instrumento; y los ítems donde hay un 100% de coincidencia parcial entre los jueces tiene que ser revisados, reformulados, si es necesario, y nuevamente validados.

Instrumento: Arias (2006, p. 69) define los instrumentos como “cualquier recurso, dispositivo o formato (en papel o digital), que se utiliza para obtener, registrar o almacenar información”.

Para obtener la información requerida en la presente investigación, se trabajó mediante el uso del cuestionario como instrumento en escala de Likert que constó de 20 ítems, diseñado por Chirinos y Pérez (2015) que según Hernández, Fernández y Baptista (2006), “consiste en un conjunto de ítems presentados en forma de afirmaciones o juicios ante los cuales se pide la reacción de los sujetos a los que se les administra” (p. 263). Los rangos utilizados en la escala ordinal fueron: muy en desacuerdo (MD) (1), en desacuerdo (ED) (2), indeciso (I) (3), de acuerdo (DA) (4) y muy de acuerdo (MA) (5).

3.7. Confiabilidad

La confiabilidad del instrumento, según Hernández y otros (2010), “se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales” (p.200). Para esta investigación se utilizó una confiabilidad de consistencia interna que de acuerdo a Ruiz (2002) es el tipo de confiabilidad que permite determinar el grado en que los ítems de una prueba están correlacionados entre sí.

La fórmula empleada en el cálculo del coeficiente de confiabilidad “Alpha de Crombach” que se utiliza en esta investigación determina la consistencia interna de los instrumentos cuando son a través de escalas. Tal como la propone Ruiz (2002) dicha fórmula es la siguiente:

$$r_n = \frac{n}{n-1} \cdot \frac{S_t^2 - \sum S_j^2}{S_t^2}$$

En donde:

r_n = Coeficiente de Confiabilidad.

n = Numero de ítems.

S_t^2 = Varianza total de la prueba.

$\sum S_j^2$ = Suma de las varianzas individuales de los ítems.

Cuadro de distribución de datos de los resultados obtenidos en el cuestionario aplicado, para el cálculo de la confiabilidad.

Cuadro N° 1

SUJETOS/ ITEMS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	varianza
1	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	98
2	5	5	3	5	3	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	90
3	5	4	4	4	4	5	5	4	4	2	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	85
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	93
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	99

7	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	89	
8	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	91
9	5	3	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	85	
10	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	82	
S_t^2																					40,4	
$\sum S_j^2$	0,1	0	0,5	0,3	0,5	0,2	0	0,3	0,3	1,1	0,1	0,3	0,3	0,3	0,3	0,3	0,3	1,3	0,1	0	7,04444	

Fuente: Chirinos y Pérez. (2015)

Por lo tanto, a través de una muestra de 10 cuestionarios tomadas al azar se calculó la confiabilidad del instrumento aplicado obteniendo como resultado lo siguiente:

$$r_n = \frac{20}{20 - 1} \times \left[\frac{40,4 - 7,044}{40,4} \right]$$

$$r_n = \frac{20}{19} \times \left[\frac{33,356}{40,4} \right]$$

$$r_n = 1,052 \times [0,8256]$$

$$r_n = 0,869$$

Es importante señalar, que el coeficiente de 0 significa nula confiabilidad y 1 representa un máximo de confiabilidad (confiabilidad total).

El resultado se interpretó de acuerdo con el siguiente cuadro de referencia:

Tabla de Magnitud

Cuadro N° 2

Rango	Magnitud
0,81 – 1,00	Muay alta
0,61 – 0,80	Alta
0,41 – 0,60	Moderada
0,21 – 0,40	Baja
0,01 – 0,20	Muy baja

Ruiz (2000)

El coeficiente de confiabilidad es de 0,869 lo que indica que es una confiabilidad muy alta según Ruiz (2002), es decir, cada vez que se administre el mismo instrumento de medición a cualquier grupo de docentes las respuestas recibidas serán las mismas o similares .

3.8. Procedimiento

Se hace referencia a las actividades y pasos secuenciales necesarios para llevar a cabo el trabajo de investigación. Corresponden a las macro actividades de ejecución del estudio propiamente dicho, por ello el punto de partida del renglón destinado a los procedimientos, es la planificación y la narración de lo que se hace en la práctica investigativa después de que el proyecto ya ha sido aprobado o considerado definitivamente viable. (Orozco, Labrador, Palencia de Montañez 2002). Es por ello que el desarrollo de la presente investigación se realizó los siguientes procedimientos:

1. Se procedió a realizar el instrumento de medición.
2. Se realizó la validación del instrumento con experto adscrito a los departamentos de Informática de la FACE - UC.
3. Se aplicó la prueba piloto para comprobar la confiabilidad del instrumento.
4. Se determinó la confiabilidad del instrumento de medición a través del método alpha de cronbach.
5. Se aplicó el instrumento a la muestra.
6. Tabulación de los resultados.
7. Posteriormente se organizaron, codificaron, tabularon, analizaron e interpretaron los datos obtenidos por los sujetos de estudio, lo que permitió determinar la actitud de los estudiantes de cuarto año.
8. Por último se realizaron las respectivas conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1. Presentación y análisis de los resultados.

Para el análisis de los resultados, se introdujeron los criterios que orientaron los procesos de codificación y tabulación de los datos, sus técnicas de presentación así como, el manejo de los datos cuantitativos en el análisis e interpretación. Después de recolectar la información a través de las técnicas e instrumentos antes mencionados y atendiendo a las interrogantes planteadas en la presente investigación, se procedió a la interpretación y estudio cuantitativo de los mismos, para dar cumplimiento al desarrollo de los objetivos diseñados por los investigadores.

Por lo tanto, se procedió a representar de manera general, en forma gráfica y computarizada, el análisis porcentual de los resultados obtenidos; para ello se emplearon diagramas de columna y la técnica que se utilizó, se basó en el cálculo porcentual de las variables agrupando los ítems que dan respuesta a las mismas, permitiendo así corroborar la problemática planteada por los investigadores.

Es importante recordar que el intervalo de respuestas que se les ofreció a los docentes encuestados muy en desacuerdo (1), en desacuerdo (2), indeciso (3), de acuerdo (4), muy de acuerdo (5).

4.2. Presentación de los resultados

Tabla N° 1 Resultados totales de todas las Dimensiones

N°	ITEMS	CATEGORIA DE RESPUESTAS											
		MED		ED		I		DA		MDA			
		F	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE	1	El Entorno Virtual de Aprendizaje contribuye al fortalecimiento del conocimiento de los estudiantes.		0	0	0	0	0	0	8	25,8	23	74,19
	2	El Entorno Virtual de Aprendizaje tiene gran practicidad.		0	0	2	6,45	2	6,45	20	64,5	7	22,58
	3	El Entorno virtual de Aprendizaje es fácil de manejar tanto para los docentes como para los estudiantes.		0	0	2	6,45	2	6,45	18	58,1	9	29,03
	4	El Entorno Virtual de Aprendizaje es una herramienta eficiente en el proceso andragógico.		0	0	0	0	0	0	11	35,5	20	64,52
	5	El Entorno Virtual de Aprendizaje facilita información de las asignaturas para los estudiantes.		0	0	0	0	2	6,45	16	51,6	13	41,94
	6	El Entorno Virtual de Aprendizaje es un proyecto que se ajusta a la era digital.		0	0	0	0	0	0	10	32,3	21	67,74
	7	Los Entornos virtuales de Aprendizaje son una herramienta innovadora para el proceso andragógico.		0	0	0	0	0	0	6	19,4	25	80,65
	8	La herramienta Entorno Virtual de Aprendizaje es efectiva para la metodología del docente.		0	0	0	0	0	0	18	58,1	13	41,94
	9	Los entornos virtuales educativos aportan resultados positivos en el rendimiento resultados los estudiantes.		0	0	0	0	0	0	19	61,3	12	38,71
	10	Los docente adscrito al departamento de administración y planeamiento educativo domina el Entorno Virtual de Aprendizaje. entornos virtuales.		0	0	6	19,4	2	6,45	15	48,4	8	25,81

EDUCACIÓN ANDRAGÓGICA	11	La andragogía es de carácter interdisciplinario.	0	0	0	0	1	3,23	5	16,1	25	80,65
	12	El Entorno virtual de aprendizaje de la Facultad de Ciencias de la Educación incentiva la participación en el proceso andragógico.	0	0	0	0	0	0	14	45,2	17	54,84
	13	Los docente se preocupa por actualizar su metodología en la enseñanza andragógica.	0	0	0	0	0	0	21	67,7	10	32,26
	14	Los entornos virtuales de Aprendizaje permiten desarrollar nuevas habilidades en los docentes y estudiantes.	0	0	0	0	0	0	13	41,9	18	58,06
	15	El Entorno Virtual de Aprendizaje de la Facultad de Ciencias de la Educación, contribuye a mejorar el nivel de calidad educativa.	0	0	0	0	0	0	18	58,1	13	41,94
	16	El Entorno Virtual de Aprendizaje de la Facultad de Ciencias de la Educación facilita la interacción entre el docente y el estudiante.	0	0	0	0	0	0	13	41,9	18	58,06
	17	La creatividad es un elemento importante para lograr un aprendizaje significativo el proceso de enseñanza aprendizaje.	0	0	0	0	0	0	14	45,2	17	54,84
	18	Los docentes adscritos al departamento de administración y planeamiento educativo asumen con responsabilidad el uso de nuevas tecnologías en su metodología de enseñanza.	2	6,45	4	12,9	1	3,23	17	54,8	7	22,58
	19	Los docentes adscritos al departamento de administración y planeamiento educativo tienen la capacidad de actuar ante nuevas situaciones en el proceso andragógico.	0	0	0	0	0	0	23	74,2	8	25,81
	20	Las nuevas tecnologías educativas contribuyen a mejorar el desempeño como docente de la era digital.	0	0	4	12,9	0	0	7	22,6	20	64,52

Fuente: Chirinos y Pérez. (2015)

4.3. Análisis por cada ítem de acuerdo a la dimensión

Dimensión: *Conocimiento Teórico-Práctico sobre el entorno virtual de aprendizaje.*

Escala:

MD: Muy en Desacuerdo(1)	ED: En Desacuerdo(2)	I: Indeciso(3)	DA: De Acuerdo(4)	MA: Muy de Acuerdo(5)
---------------------------------	-----------------------------	-----------------------	--------------------------	------------------------------

Cuadro N° 3 Ítem 1, 2, 3, 4.

1	El Entorno Virtual de Aprendizaje contribuye al fortalecimiento del conocimiento de los estudiantes.
2	El Entorno Virtual de Aprendizaje tiene gran practicidad.
3	El Entorno virtual de Aprendizaje es fácil de manejar tanto para los docentes como para los estudiantes.
4	El Entorno Virtual de Aprendizaje es una herramienta eficiente en el proceso andragógico.
5	El Entorno Virtual de Aprendizaje facilita información de las asignaturas para los estudiantes.
6	El Entorno Virtual de Aprendizaje es un proyecto que se ajusta a la era digital.
7	Los Entornos virtuales de Aprendizaje son una herramienta innovadora para el proceso andragógico.
8	La herramienta Entorno Virtual de Aprendizaje es efectiva para la metodología del docente.

Tabla N° 2 Distribución de frecuencias de la Dimensión Conocimiento Teórico-Práctico sobre el entorno virtual de aprendizaje.

ITEMS	CATEGORÍA DE RESPUESTA										X	S
	MED		ED		I		DA		MDA			
	<i>f</i>	%	<i>F</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%		
1	0	0,00	0	0,00	0	0,00	8	25,81	23	74,19	4,74	0,44
2	0	0,00	2	6,45	2	6,45	20	64,52	7	22,58	4,03	0,75
3	0	0,00	2	6,45	2	6,45	18	58,06	9	29,03	4,10	0,79
4	0	0,00	0	0,00	0	0,00	11	35,48	20	64,52	4,65	0,49
5	0	0	0	0	2	6,45	16	51,6	13	41,94	4,35	0,61

6	0	0	0	0	0	0	10	32,3	21	67,74	4,68	0,48
7	0	0	0	0	0	0	6	19,4	25	80,65	4,81	0,40
8	0	0	0	0	0	0	18	58,1	13	41,94	4,42	0,50
TOTAL	0	0	4	0,00	6	1,61	107	43,15	131	52,82	4,47	0,56

Fuente: Chirinos y Pérez. (2015)

Gráfico N° 1 Resultados porcentuales por ítems de la Dimensión Conocimiento Teórico-Práctico sobre el entorno virtual de aprendizaje.

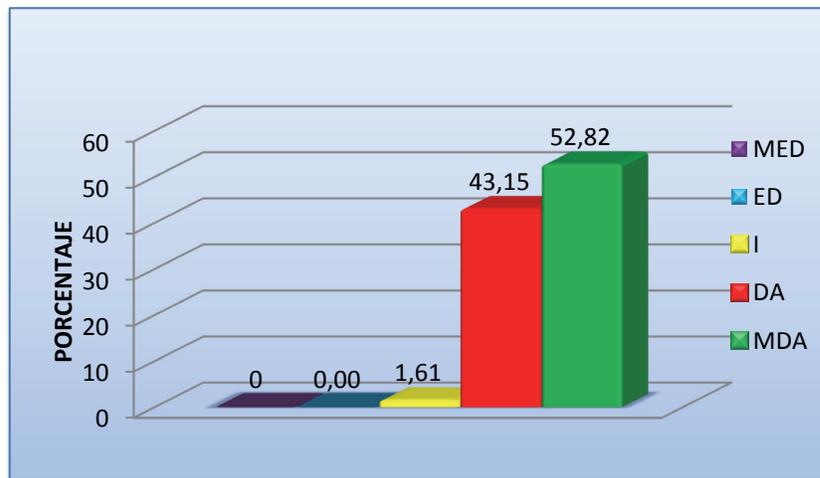


Fuente: Chirinos y Pérez. (2015)

Interpretación: Se puede evidenciar en la tabla N° 1 y gráfico N° 1 que el ítem N° 1 con un 74,19% de los docentes respondió estar “*muy de acuerdo*” seguido de un 25,81% que respondió estar “*de acuerdo*” que el entorno virtual de aprendizaje contribuye al fortalecimiento del conocimiento de los estudiantes. Por otra parte en el ítems N°2 un 64,52% manifestó estar “*de acuerdo*” hacia dicho ítems y el 22,58% respondió estar “*muy de acuerdo*”, el 6,45% indico estar “*indeciso*” y “*en desacuerdo*” respectivamente que la plataforma virtual de aprendizaje educativa tiene gran practicidad. En cuanto al ítem N° 3 un 58,06% de los docentes respondieron estar “*de acuerdo*”, 29,03% contestaron estar “*muy de acuerdo*” mientras que el 6,45% se mostraron estar “*en desacuerdo*” e “*indeciso*” en que el entorno virtual de aprendizaje es fácil de manejar tanto para los docentes como para los estudiantes. Así mismo en el ítems N°4 el 64,52% respondieron estar “*muy en desacuerdo*” y el 35,48% se encontraron “*de acuerdo*” en que el entorno virtual de aprendizaje es una herramienta eficiente en el proceso andragógico, por otra parte en el ítems N°5 los docentes se mostraron estar “*de acuerdo*” con un 51,61% seguido de un 41,94% que

indico estar “*muy de acuerdo*” y un 6,45% se mostró “*indeciso*” en que el entorno virtual de aprendizaje facilita la información de las asignatura a los estudiantes, por otro lado en el ítems N°6 el 67,74% respondió estar “*muy de acuerdo*” mientras que el 32,26% manifestó estar “*de acuerdo*” en que el entorno virtual de aprendizaje se ajusta a la era digital. De igual manera en el ítems N° 7 el 80,65% de los docentes contestaron “*muy de acuerdo*” y el 19,35% respondió estar “*de acuerdo*” en que los entornos virtuales educativos son una herramienta innovadora para la educación andragógica. Por ultimo en el ítems N° 8 tenemos que el 58,06% de los encuestados respondió estar “*de acuerdo*” y el 41,94% indico estar “*muy de acuerdo*” en que los entornos virtuales de aprendizaje son efectivos para la metodología del docente. En cuanto a la media de esta dimensión esta entre los parámetros de promedio 4,03 y 4,81 con una tendencia a estar “*muy de acuerdo*”. En cuanto a la desviación típica con 0,44, 0,75, 0,79, 0,49, 0,61, 0,48, 0,40, 0,50 y 0,50 muy cercanos a la media se puede decir que la dispersión en cuanto a las respuestas fue baja.

Gráfico N°2 Resultados generales de la dimensión Conocimiento Teórico-Práctico sobre el entorno virtual de aprendizaje.



Fuente: Chirinos y Pérez. (2015)

Interpretación: En los resultados generales de la dimensión Conocimiento teórico práctico sobre el entorno virtual de aprendizaje se evidencia que el 52,82% de los docentes encuestados manifestaron estar “*muy de acuerdo*”, seguido de 43,15% indicaron estar “*de acuerdo*”, mientras que el 1,61% concuerdan estar “*indeciso*” respectivamente. En cuanto a la media general se tiene que con un 4,47 de promedio, el cual se ubica por encima del valor central que es tres (3) los docentes encuestados poseen una tendencia hacia estar “*muy de acuerdo*”, con una desviación típica de 0,56 lo que indica que la variación de respuesta fue baja.

Dimensión: Factores que inciden en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Escala:

MD: Muy en Desacuerdo(1)	ED: En Desacuerdo(2)	I: Indeciso(3)	DA: De Acuerdo(4)	MA: Muy de Acuerdo(5)
---------------------------------	-----------------------------	-----------------------	--------------------------	------------------------------

Cuadro N° 4 Ítem 9, 10.

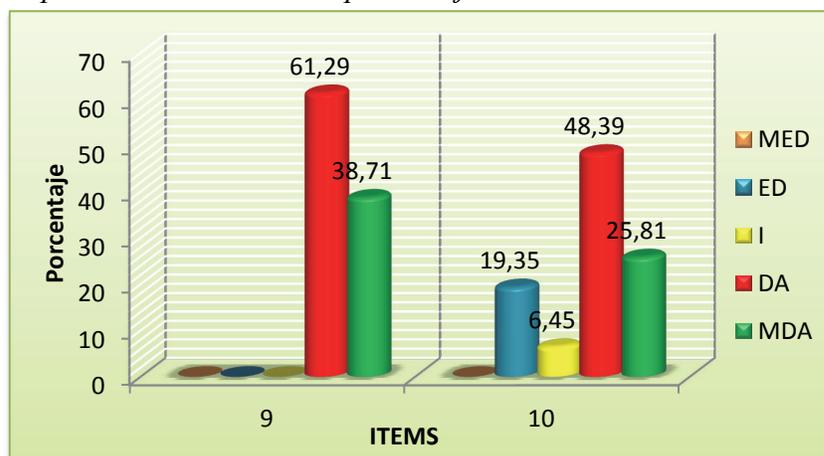
9	El entorno virtual de aprendizaje aportan resultados positivos en el rendimiento de los estudiantes.
10	Los docente adscrito al departamento de administración y planeamiento educativo domina el Entorno Virtual de Aprendizaje.

Tabla N° 3 Distribución de frecuencias de la Dimensión Factores que inciden en el proceso de enseñanza aprendizaje.

ITEMS	CATEGORIAS DE RESPUESTA										X	S
	MED		ED		I		DA		MDA			
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
9	0	0	0	0	0	0	19	61,3	12	38,71	4,39	0,50
10	0	0	6	19,4	2	6,45	15	48,4	8	25,81	3,81	1,05
Total	0	0	6	9,68	2	3,23	34	54,84	20	32,26	4,10	0,78

Fuente: Chirinos y Pérez. (2015)

Gráfico N° 3 Resultados porcentuales por ítems de la Dimensión Factores que inciden en el proceso de enseñanza aprendizaje.

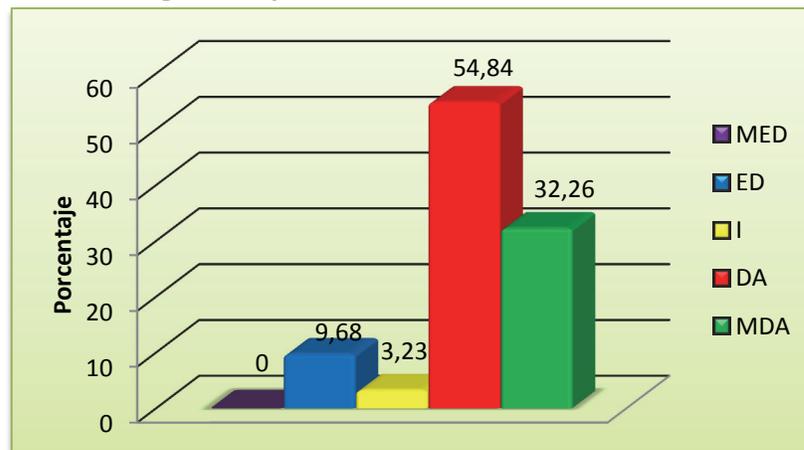


Fuente: Chirinos y Pérez. (2015)

Interpretación: Se puede evidenciar en la tabla N° 4 y gráfico N° 4 que en el ítem N° 9 un 61,29% de los docentes respondió estar “de acuerdo” seguido de un 38,71%

que respondió estar “muy de acuerdo” en que existen factores que inciden en el proceso de enseñanza aprendizaje de la educación andragógica, mientras que por el ítem N°10 un 48,39% respondió “de acuerdo”, seguido de un 25,81% contestó estar “muy de acuerdo”, el 19,35% respondió estar “en desacuerdo” y solo un 6,45% indicó estar “indeciso” en que dominan los entornos virtuales educativos. En cuanto a la media con un 4,39 para el ítem N°9 y 3,81 de promedio para el ítem N°10, ambos por encima del valor central tienden a estar “de acuerdo” y una desviación típica con 0,50% y 1,05% se puede decir que la dispersión en cuanto a las respuestas fue baja.

Gráfico N°4: Resultados generales de la dimensión Factores que inciden en el proceso de enseñanza aprendizaje.



Fuente: Chirinos y Pérez. (2015)

Interpretación: En los resultados generales de la dimensión Factores que inciden en el proceso de enseñanza aprendizaje de la educación andragógica, se evidencia que el 54,84% de los docentes encuestados respondieron estar “de acuerdo” seguido del 32,26% que respondió estar “muy de acuerdo”, mientras que el 9,68% indican estar “en desacuerdo” y solo un 3,23% indicó estar “indeciso”. Con una media de 4,10 de promedio ubicado por encima del valor central que es tres (3) tienden a estar de acuerdo en dicha dimensión, y una desviación de 0,78 puntos, siendo una dispersión de respuesta muy baja.

Dimensión: Características del proceso Andragógico.

Escala:

MD: Muy en Desacuerdo(1)	ED: En Desacuerdo(2)	I: Indeciso(3)	DA: De Acuerdo(4)	MA: Muy de Acuerdo(5)
--------------------------	----------------------	----------------	-------------------	-----------------------

Cuadro N° 5 Ítem 11, 12.

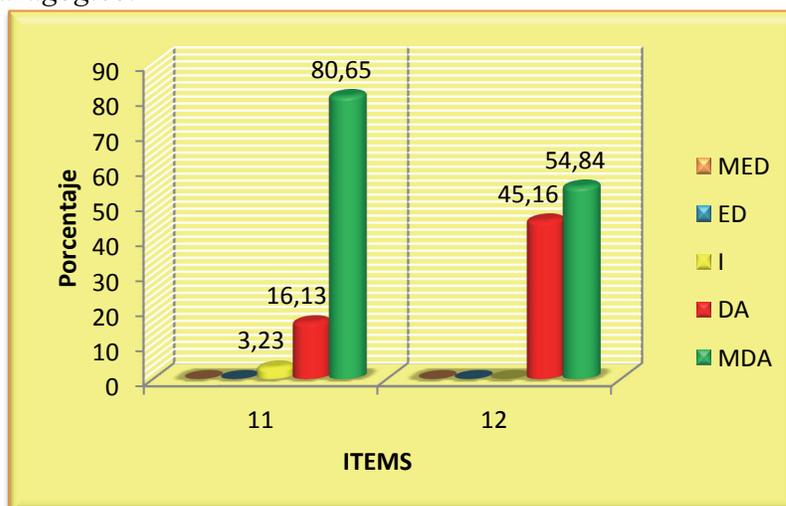
11	La andragogía es de carácter interdisciplinario.
12	El Entorno virtual de aprendizaje de la Facultad de Ciencias de la Educación incentiva la participación en el proceso andragógico.

Tabla N° 4 Distribución de frecuencias de la Dimensión Características de la educación Andragógica.

ITEMS	CATEGORIAS DE RESPUESTA										X	S
	MED		ED		I		DA		MDA			
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
11	0	0	0	0	1	3,23	5	16,1	25	80,65	4,77	0,50
12	0	0	0	0	0	0	14	45,2	17	54,84	4,55	0,51
Total	0	0	0	0,00	1	1,61	19	30,65	42	67,74	4,66	0,51

Fuente: Chirinos y Pérez. (2015)

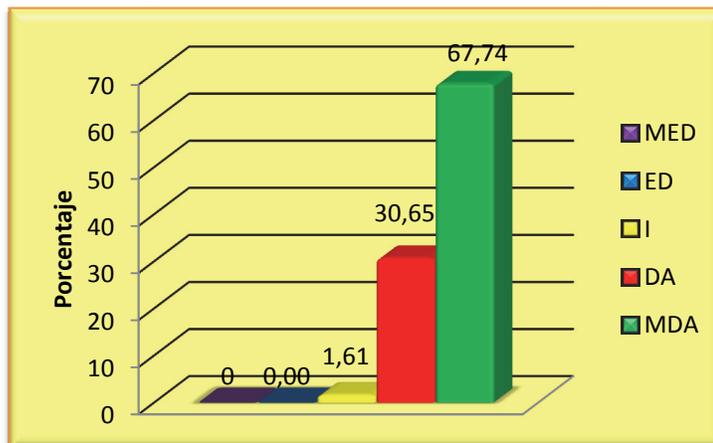
Gráfico N° 5 Resultados porcentuales por ítems de la Dimensión Características del proceso Andragógico.



Fuente: Chirinos y Pérez. (2015)

Interpretación: en la tabla N°5 y gráfico N°5 se puede evidenciar que en cuanto al ítems N°11 con un mayor índice de respuesta los docentes encuestados indicaron estar “muy de acuerdo” con un 80,65%, seguido de un 16,13% que manifestó estar “de acuerdo” y solo un 3,73% “indeciso” en cuanto a que la andragogía es de carácter interdisciplinario. Así mismo en cuanto al ítems N°12 con un 54,84% y un 45,16% de los encuestados respondieron estar “muy de acuerdo” y “de acuerdo” respectivamente en que el entorno virtual FACE UC incentiva la participación en el proceso andragógico. Por su parte en cuanto a la media con 4,77 para el ítems N°11 y 4,55 para el ítems N°12 ambos por encima del valor central tienden a estar “muy de acuerdo” y una desviación típica de 0,50 y 0,51 deja como evidencia una dispersión de respuesta muy baja.

Gráfico N°6: Resultados generales de la Características del proceso Andragógico.



Fuente: Chirinos y Pérez. (2015)

Interpretación: En los resultados generales de la dimensión *del proceso Andragógico*, se evidencia que el 67,74% de los docentes encuestados respondieron estar “*muy de acuerdo*” seguido del 30,65% que respondió estar “*de acuerdo*”, mientras que un 1,61% indican estar “*indeciso*”. Con una media de 4,66 de promedio ubicado por encima del valor central que es tres (3) tienden a estar “*muy de acuerdo*” en dicha dimensión, y una desviación de 0,51 puntos, siendo una dispersión de respuesta muy baja.

Dimensión: *Acción andragógica del docente.*

Escala:

MD: Muy en Desacuerdo(1)	ED: En Desacuerdo(2)	I: Indeciso(3)	DA: De Acuerdo(4)	MA: Muy de Acuerdo(5)
---------------------------------	-----------------------------	-----------------------	--------------------------	------------------------------

Cuadro N° 6 Ítem 11, 12.

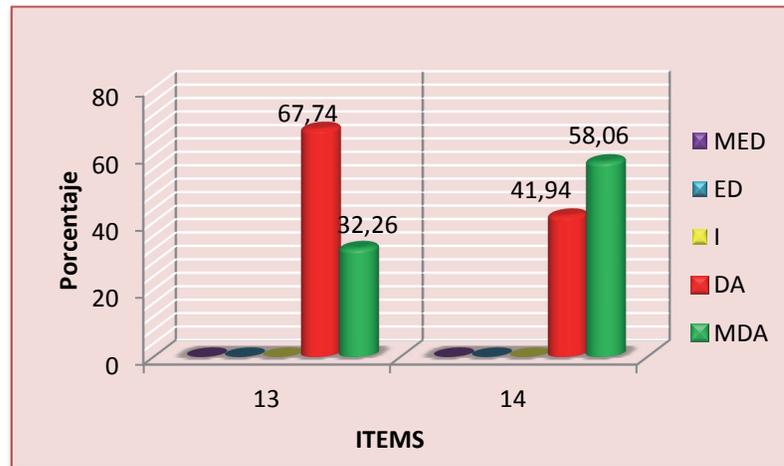
13	Los docente se preocupa por actualizar su metodología en la enseñanza andragógica.
14	Los entornos virtuales de Aprendizaje permiten desarrollar nuevas habilidades en los docentes y estudiantes.

Tabla N° 5 Distribución de frecuencias de la Dimensión *Acción andragógica del docente.*

ITEMS	CATEGORIAS DE RESPUESTA										X̄	S̄
	MED		ED		I		DA		MDA			
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
13	0	0	0	0	0	0	21	67,7	10	32,26	4,32	0,48
14	0	0	0	0	0	0	13	41,9	18	58,06	4,58	0,50
Total	0	0	0	0,00	0	0,00	34	54,84	28	45,16	4,45	0,49

Fuente: Chirinos y Pérez. (2015)

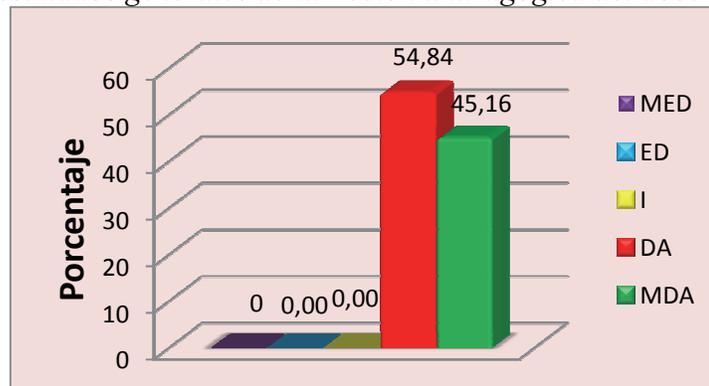
Gráfico N° 7 Resultados porcentuales por ítems de la Dimensión Acción andragógica del docente.



Fuente: Chirinos y Pérez. (2015)

Interpretación: en la tabla N°6y gráfico N°7 se puede evidenciar que en cuanto al ítems N°13 con un mayor índice de respuesta los docentes encuestados indicaron estar “de acuerdo” con un 67,74%, seguido de un 32,26% que manifestó estar “muy de acuerdo” en cuanto a que los docentes se preocupan por actualizar su metodología en la enseñanza andragógica .Así mismo en cuanto al ítems N°14 con un 58,06% de los docentes manifestaron estar “muy de acuerdo” y un 41,94% de los encuestados respondieron estar “de acuerdo” respectivamente en que los entornos virtuales educativos permiten desarrollar nuevas habilidades en los docentes y estudiantes. Por su parte en cuanto a la media con 4,32 para el ítems N°13 tienden a estar “de acuerdo”y 4,58 para el ítems N°14 tienden a estar “muy de acuerdo” ambos por encima del valor central con una desviación típica de 0,48 y 0,50 deja como evidencia una dispersión de respuesta muy baja.

Gráfico N°8Resultados generales de la Acción andragógica del docente.



Fuente: Chirinos y Pérez. (2015)

Interpretación: En los resultados generales de la dimensión *Acción andragógica del docente.*, se evidencia que el 54,84% de los docentes encuestados respondieron estar “de acuerdo” seguido del 45,16% que respondió estar “muy de acuerdo”, con una media de 4,45 de promedio ubicado por encima del valor central que es tres (3) tienden a estar “de acuerdo” en dicha dimensión, y una desviación de 0,50 puntos, siendo una dispersión de respuesta muy baja.

Dimensión: *Creatividad en el proceso de enseñanza.*

Escala:

MD: Muy en Desacuerdo(1)	ED: En Desacuerdo(2)	I: Indeciso(3)	DA: De Acuerdo(4)	MA: Muy de Acuerdo(5)
---------------------------------	-----------------------------	-----------------------	--------------------------	------------------------------

Cuadro N° 7 Ítem 15, 16.

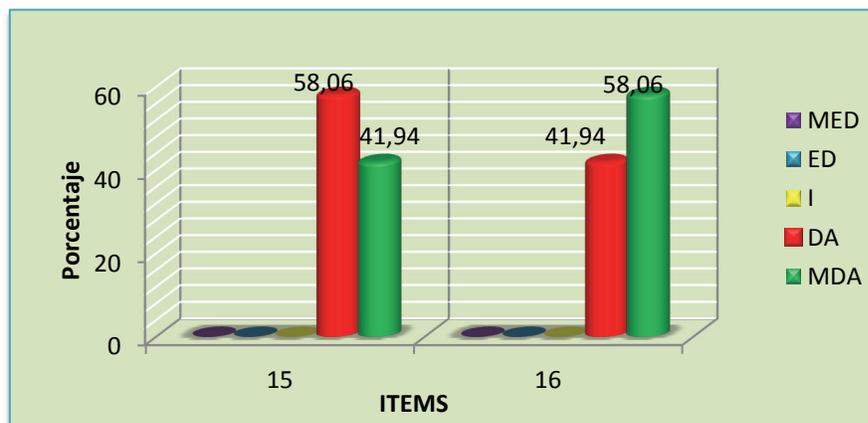
15	El Entorno Virtual de Aprendizaje de la Facultad de Ciencias de la Educación, contribuye a mejorar el nivel de calidad educativa.
16	El Entorno Virtual de Aprendizaje de la Facultad de Ciencias de la Educación facilita la interacción entre el docente y el estudiante.

Tabla N° 6 Distribución de frecuencias de la Dimensión Creatividad en el proceso de enseñanza.

ITEMS	CATEGORIAS DE RESPUESTA										X̄	S
	MED		ED		I		DA		MDA			
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
15	0	0	0	0	0	0	18	58,1	13	41,94	4,42	0,50
16	0	0	0	0	0	0	13	41,9	18	58,06	4,58	0,50
Total	0	0	0	0	0	0	31	50	31	50	4,50	0,50

Fuente: Chirinos y Pérez. (2015)

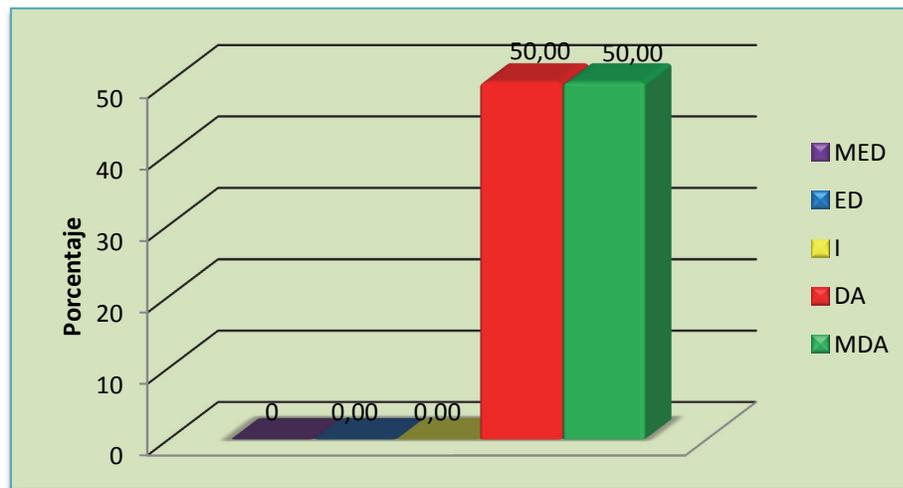
Gráfico N° 9 Resultados porcentuales por ítems de la Dimensión Creatividad en el proceso de enseñanza.



Fuente: Chirinos y Pérez. (2015)

Interpretación: en la tabla N°9 y gráfico N°6 se evidencia que en cuanto al ítems N°15 con un mayor índice de respuesta los docentes encuestados contestaron estar “de acuerdo” con un 58,06%, seguido de un 41,94% que indicó estar “muy de acuerdo” con respecto a que el entorno virtual FACE UC contribuye a mejorar la calidad educativa. Así mismo en cuanto al ítems N°16 con un 58,06% que respondieron estar “de acuerdo” y un 41,94% de los encuestados manifestaron estar “muy de acuerdo” en que el entorno virtual FACE UC facilita la interacción entre el docente y el estudiante. Por su parte en cuanto a la media con 4,42 para el ítems N°15 y 4,58 para el ítems N°16 ambos por encima del valor central, tienden a estar “muy de acuerdo” y “de acuerdo”, con una desviación típica de 0,50 y 0,50 deja como evidencia una dispersión de respuesta baja.

Gráfico N°10: Resultados generales de la Creatividad en el proceso de enseñanza.



Fuente: Chirinos y Pérez. (2015)

Interpretación: En los resultados generales de la *Creatividad en el proceso de enseñanza*, se evidencia que el 50,00% de los docentes encuestados respondieron estar “de acuerdo” y “muy de acuerdo, con una media de 4,50 de promedio ubicado por encima del valor central que es tres (3) tienden a estar “de acuerdo” y “muy de acuerdo” en dicha dimensión, y una desviación de 0,50 puntos, siendo una dispersión de respuesta muy baja.

Dimensión: Competencias Específicas: (ser)

Escala:

MD: Muy en Desacuerdo(1)	ED: En Desacuerdo(2)	I: Indeciso(3)	DA: De Acuerdo(4)	MA: Muy de Acuerdo(5)
---------------------------------	-----------------------------	-----------------------	--------------------------	------------------------------

Cuadro N° 8 Ítem 17, 18.

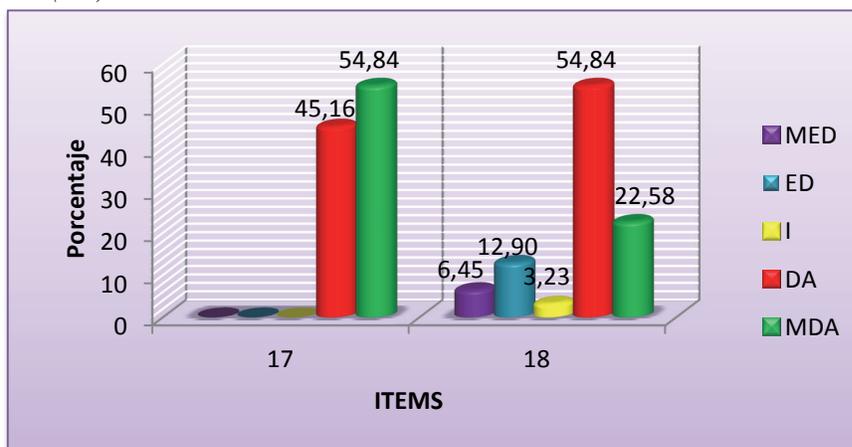
17	La creatividad es un elemento importante para lograr un aprendizaje significativo el proceso de enseñanza aprendizaje.
18	Los docentes adscritos al departamento de administración y planeamiento educativo asumen con responsabilidad el uso de nuevas tecnologías en su metodología de enseñanza.

Tabla N° 7 Distribución de frecuencias de la Dimensión Competencias Específicas: (ser)

ITEMS	CATEGORIA DE RESPUESTA										X̄	S̄
	MED		ED		I		DA		MDA			
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
17	0	0	0	0	0	0	14	45,2	17	54,84	4,55	0,51
18	2	6,45	4	12,9	1	3,23	17	54,8	7	22,58	3,74	1,15
Total	2	3,226	4	6,45	1	1,61	31	50	24	38,71	4,15	0,83

Fuente: Chirinos y Pérez. (2015)

Gráfico N° 11 Resultados porcentuales por ítems de la Dimensión Competencias Específicas: (ser)

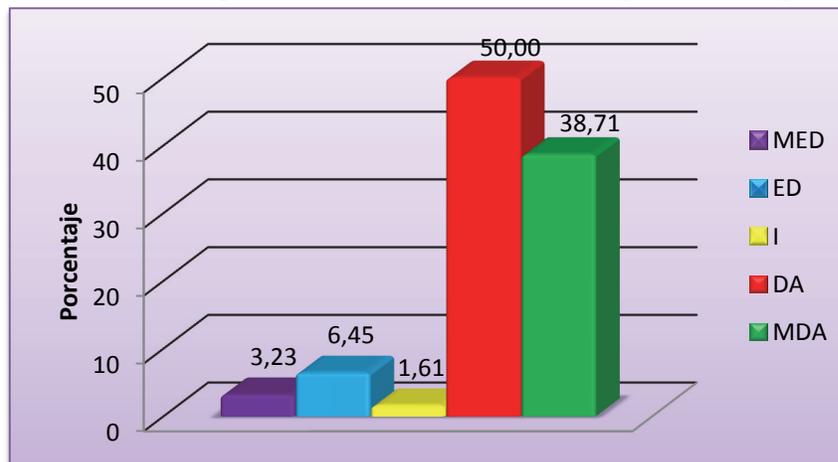


Fuente: Chirinos y Pérez. (2015)

Interpretación: en la tabla N°9 y gráfico N°6 se puede evidenciar que en cuanto al ítems N°17 con un mayor índice de respuesta, los docentes encuestados manifestaron estar “muy de acuerdo” con un 54,84%, seguido de un 45,16% que manifestó estar “de acuerdo” en cuanto a que la creatividad es un elemento importante para lograr el aprendizaje significativo en el proceso de enseñanza. Así mismo en cuanto al ítems N°18 con un 54,84% de los docentes indicaron estar “de acuerdo”, un 22,58% respondieron estar “muy de acuerdo”, por otro lado un 12,90% contestaron estar en “desacuerdo”, un 6,45% indico estar “muy en desacuerdo” y un 3,23% se mostró estar “indeciso” respectivamente, en que los docentes adscrito al departamento de

administración y planeamiento educativo asumen con responsabilidad el uso de nuevas tecnologías en su metodología de enseñanza. Por su parte en cuanto a la media con 4,55 para el ítems N°17 tienden a estar “*muy de acuerdo*” y 3,78 para el ítems N°18 tienden a estar “*de acuerdo*” ambos por encima del valor central con una desviación típica de 0,51 y 1,15 deja como evidencia una dispersión de respuesta muy baja.

Gráfico N° 12 Resultados generales de la Dimensión Competencias Específicas: (ser)



Fuente: Chirinos y Pérez. (2015)

Interpretación: En los resultados generales de la dimensión *Competencias específicas (Ser)*, se evidencia que el 50,00% de los docentes encuestados respondieron estar “*de acuerdo*” seguido del 38,71% que respondió estar “*muy de acuerdo*”, un 6,45% “*en desacuerdo*”, mientras que un 3,23% de los encuestados indico estar “*muy en desacuerdo*” y un 1,61% indico estar “*indeciso*” con una media de 4,15 de promedio ubicado por encima del valor central que es tres (3) tienden a estar “*de acuerdo*” en dicha dimensión, y una desviación de 0,83 puntos, siendo una dispersión de respuesta muy baja.

Dimensión: *Competencias Generales: (hacer)*

Escala:

MD: Muy en Desacuerdo(1)	ED: En Desacuerdo(2)	I: Indeciso(3)	DA: De Acuerdo(4)	MA: Muy de Acuerdo(5)
--------------------------	----------------------	----------------	-------------------	-----------------------

Cuadro N° 9 Ítem 19, 20.

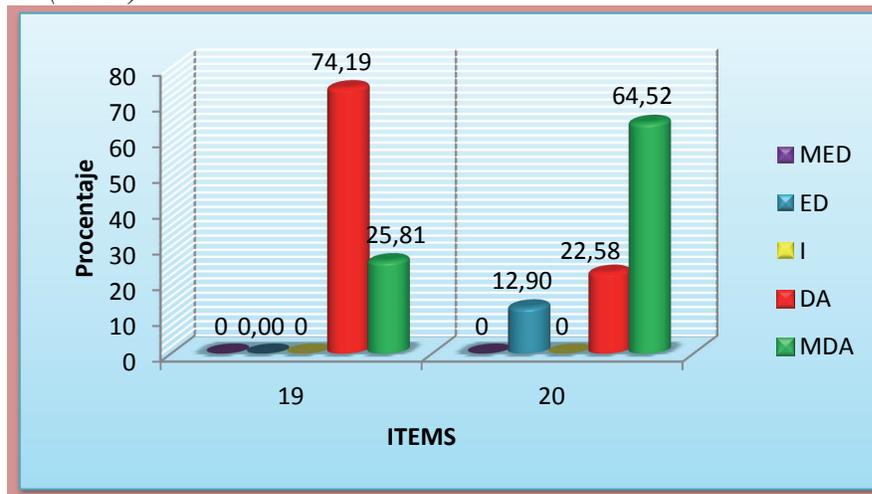
19	Los docentes adscritos al departamento de administración y planeamiento educativo tienen la capacidad de actuar ante nuevas situaciones en el proceso andragógico.
20	Las nuevas tecnologías educativas contribuyen a mejorar el desempeño como docente de la era digital.

Tabla N° 8 Distribución de frecuencias de la Dimensión Competencias Específicas: (ser)

CATEGORÍAS DE RESPUESTAS												
ITEMS	MED		ED		I		DA		MDA		X̄	S
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
19	0	0	0	0	0	0	23	74,2	8	25,81	4,26	0,44
20	0	0	4	12,9	0	0	7	22,6	20	64,52	4,39	1,02
Total	0	0	4	6,45	0	0,00	30	48,39	28	45,16	4,33	0,73

Fuente: Chirinos y Pérez. (2015)

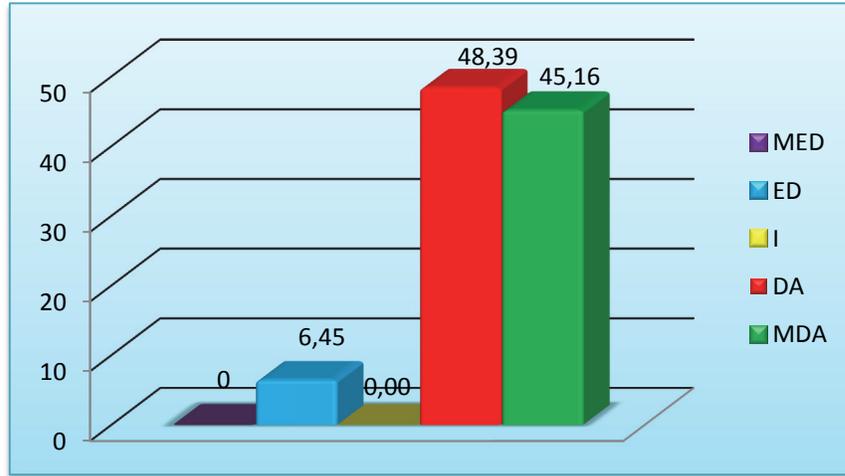
Gráfico N° 13 Resultados porcentuales por ítems de la Dimensión Competencias Generales: (hacer)



Fuente: Chirinos y Pérez. (2015)

Interpretación: en la tabla N°9 y gráfico N°15 se puede evidenciar que en cuanto al ítems N°19 con un mayor índice de respuesta los docentes encuestados indicaron estar “de acuerdo” con un 74,19%, seguido de un 25,81% que manifestó estar “muy de acuerdo” en que los docentes adscritos al departamento de administración y planeamiento educativo tienen las competencias necesarias para enfrentar nuevas situaciones. Así mismo en cuanto al ítems N°20 con un 64,52% los encuestados demostraron con sus respuestas estar “muy de acuerdo”, un 22,58% respondieron estar “de acuerdo” y un 12,90% indicaron estar en “desacuerdo” respectivamente, en que las nuevas tecnologías contribuyen a mejorar el desempeño docente. Por su parte en cuanto a la media con 4,26 para el ítems N°19 y 4,39 para el ítems N°20 ambos por encima del valor central tienden a estar “de acuerdo” y “muy de acuerdo” teniendo una desviación típica de 0,44 y 1,02 deja como evidencia una dispersión de respuesta muy baja.

Gráfico N° 14 Resultados generales de la Dimensión Competencias Generales: (hacer)



Fuente: Chirinos y Pérez. (2015)

Interpretación: En los resultados generales de la dimensión *Competencias Generales (hacer)*, se evidencia que el 48,39% de los docentes encuestados respondieron estar “*de acuerdo*” seguido del 45,16% que respondió estar “*muy de acuerdo*”, y un 6,45% manifestó estar en desacuerdo, con una media de 4,33 de promedio ubicado por encima del valor central que es tres (3) tienden a estar “*de acuerdo*” en dicha dimensión, y una desviación de 0,73 puntos, siendo una dispersión de respuesta muy baja.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES

En la presente investigación se han reportado algunos resultados de preguntas y escalas de actitudes. Aquí se hará un breve recuento de los principales resultados que dan respuesta a los objetivos planteados en esta investigación y lo que estos podrían implicar en la evolución de la educación andragógica, los valores de la escala ordinal aplicada se encuentran determinadas por Muy en Desacuerdo (1), En Desacuerdo (2), Indeciso (3), De acuerdo (4) y Muy de Acuerdo (5).

Dentro de este trabajo especial de grado se espera siempre la mejora y continuidad del mismo ya que este busca verificar el uso del entorno virtual de aprendizaje de la facultad de ciencias de la Educación de la universidad de Carabobo por parte de los docentes adscritos al departamento de administración y planeamiento educativo.

Durante el análisis de los resultados se denota que en los resultados generales de la dimensión Conocimiento teórico práctico sobre el entorno virtual de aprendizaje que responde al objetivo específico N°1 se evidencia que el 52,82% de los docentes encuestados manifestaron estar *“muy de acuerdo”*, seguido de 43,15% indicaron estar *“de acuerdo”*, mientras que el 1,61% concuerdan estar *“indeciso”* respectivamente. En cuanto a la media general se tiene que con un 4,47 de promedio, el cual se ubica por encima del valor central que es tres (3) los docentes encuestados poseen una tendencia hacia estar *“muy de acuerdo”*, con una desviación típica de 0,56 lo que indica que la variación de respuesta fue baja. Esta información permite concluir que si hay los docentes que tienen el conocimiento teórico sobre los entornos virtuales de aprendizaje sin embargo muestran apatía e inseguridad ante el uso de dicha herramienta para su metodología de enseñanza andragógica.

Cuando se habla de los factores que inciden en la aplicación del entorno virtual educativo por parte de los docentes en la educación andragógica, se puede inferir según los resultados de los ítems que fueron muy positivos pero hubo un porcentaje indeciso el cual fue de 1.61% además de que el 58,06% de los docentes encuestados respondieron estar “*muy de acuerdo*” seguido del 40,32% que respondió estar “*de acuerdo*”, esto deja como evidencia que el factor que está afectando la aplicabilidad del entorno virtual de aprendizaje como herramienta andragógica es que algunos profesores creen que este no facilite suficiente información sobre sus asignaturas esto debido a la falta de conocimiento referente a cómo deben adjuntar el contenido de sus asignaturas en el entorno para fortalecer el aprendizaje.

En los resultados obtenidos para identificar la educación andragógica de los docentes encuestados, que corresponde al objetivo número tres de esta investigación, se logró evidenciar que con un mayor índice de respuesta los docentes indicaron estar “*de acuerdo*” con un 54,84%, seguido de un 45,16% que manifestó estar “*muy de acuerdo*” con una media de 4,45 de promedio ubicado por encima del valor central que es tres (3) tienden a estar “*de acuerdo*”. Esta información demuestra que los docentes si tienen el conocimiento necesario sobre lo que implica la educación andragógica y sobre las ventajas de los entornos virtuales educativos, sin embargo estas respuestas difieren de los hechos ya que el problema presente en la investigación radica en la desactualización de los métodos de enseñanza de los docentes adscritos al departamento de administración y planeamiento educativo.

Finalmente, con respecto a la última dimensión que hace referencia al objetivo número cuatro con respecto a las competencias con las que cuentan los docentes, se puede evidenciar que el 48,39% de los docentes encuestados respondieron estar “*de acuerdo*” seguido del 45,16% que respondió estar “*muy de acuerdo*”, y un 6,45% manifestó estar en desacuerdo, con una media de 4,33 de promedio ubicado por encima del valor central que es tres (3) tienden a estar “*de acuerdo*” en dicha dimensión. Estos resultados permiten concluir que los profesores actualmente no

cuentan con las competencias necesarias para afrontar el uso de las nuevas tecnologías educativas e incorporarlas en su metodología de enseñanza ya que la mayoría sigue utilizando el método tradicionalista al momento de impartir sus clases, dejando evidente que no hay pertinencia en las respuestas presentadas.

RECOMENDACIONES

- ✓ Para fijar el conocimiento teórico práctico del entorno virtual de aprendizaje se recomienda impartir talleres de inducción programados por el departamento de informática de la facultad ciencias de la educación para todos los docentes, tanto para los del departamento de administración y planeamiento educativo como para los demás departamentos de la facultad y así promover una educación actualizada y de calidad, que se ajuste a la era en la que se vive hoy.
- ✓ En referencia al análisis de los factores que inciden en la aplicación del entorno virtual de aprendizaje enmarcado en la educación andragógica se recomienda una inducción para todos los profesores del departamento donde se les facilite un usuario y contraseña con la cual ingresar al entorno virtual de aprendizaje y se les explique cómo aprovechar el uso de esta herramienta innovadora.
- ✓ Se recomienda a los docentes actualizar su metodología de enseñanza y empezar a incorporar las tecnologías educativas para promover un aprendizaje significativo, utilizar estrategias innovadoras ya que la educación debe ir evolucionando a través del tiempo.
- ✓ Se recomienda al departamento de administración y planeamiento educativo planificar cursos y talleres de capacitación donde los docentes fortalezcan y desarrollen las competencias específicas y generales que les permita desenvolverse en cualquier situación y lugar para impartir clases de calidad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bordignon-Cicala-Di Salvo-Matinelli-Perazzo.(2011) *Investigación sobre entornos virtuales de aprendizaje utilizados para la enseñanza en profesorado y universidades nacionales*. Buenos Aires Argentina. De: http://labtic.unipe.edu.ar/wpcontent/uploads/2012/05/Informe_ejecutivo_Proyecto-2-_UNIFE-versi%C3%B3n-final.pdf
- Capacho Portilla, J. (2011) *Evaluación del Aprendizaje en espacios virtuales-TIC*. Universidad del Norte. Colombia. (Documento en Línea) Recuperado de: http://www.ipb.upel.edu.ve/ticypedagogia/memoria/Memorias_III_Congreso_Internacional_TIC_y_Pedagogia_UPEL-IPB.pdf
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, Gaceta Oficial N° 5.453 Extraordinario 24 de marzo de 2000.
- Dayne González Rangel. LA TEORIA SINERGICA Y EL PENSAMIENTO EDUCATIVO DE FÉLIX ADAM (1997): blog en línea: <http://educiencri.blogspot.com/2011/05/la-teoria-sinergica-y-el-pensamiento.html>
- ESCOBAR,J; RODRIGUEZ,B. La enseñanza y el aprendizaje del Cálculo Multivariado, mediados por entornos virtuales. Argentina Buenos Aires. 2014. documento en línea: <http://www.oei.es/congreso2014/memoriactei/1448.pdf>
- FORMACIÓN BASADA EN COMPETENCIAS (pensamiento complejo, diseño curricular y didáctica) SERGIO TOBON 2005. editorial: ecoe ediciones Bogotá. libro en línea: http://bcnslp.edu.mx/antologias-rieb-2012/preescolar-i- semestre/DFySPreesco/Materiales/Unidad%20A%201_DFySPreesco/RecursosExtra/Tob%F3n%20Formaci%F3n%20Basada%20C%2005.pdf
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., Batista Lucio, P. (1997). Metodología de la investigación. México: McGraw-Hill. Recuperado de: http://www.upsin.edu.mx/mec/digital/metod_invest.pdf
- Hurtado de Barrera, Jacqueline, “El Proyecto de Investigación. Metodología de la Investigación Holística” Sygal- Quiron ediciones, 5ta edición ampliada. Caracas, Venezuela 2007 / 183p. Recuperado de: <http://catalogo.luz.edu.ve/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=24022>

Ley Orgánica N° 1.290 de Ciencia, Tecnología e Innovación (Gaceta 37.291, de fecha 26/09/2001). Decreto N° 825.

Proyecto Génesis: una Experiencia en Educación Universitaria Virtual. Universidad De Carabobo, Facultad de ciencias de la educación. Autoras: Ruth Vargas / Zoila Amaya / Rosa Amaya / Evelyn Amaya. Documento en línea facilitado por el Profesor. Wilmer Barico.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura. UNESCO (2005). *Hacia las sociedades del conocimiento*. Recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001419/141908s.pdf>

Ortiz, Torres y Cuevas. (2013). *Entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje: la educación entre lo presencial y lo virtual*. Universidad Autónoma de Guerrero México. De: <http://comunidad.udistrital.edu.co/revistavinculos/files/2013/09/Entornos-virtuales-de-ense%C3%B1anza-y-aprendizaje-La-educacion-entre-lo-presencial-y-lo-virtual.pdf>

Pernía de Colmenárez (2012) *III Congreso Internacional de TIC y Pedagogía en Venezuela, titulado Evaluación del Aprendizaje en Entornos Virtuales (EAEV)*. Recuperado de: <http://es.scribd.com/doc/148896806/Memorias-III-Congreso-Internacional-TIC-y-Pedagogia-UPEL-IPB#scribd>

Paez – Arreaza (2005) *Uso de una plataforma virtual de aprendizaje en educación superior. Caso nicenet.org*. Maracay. Venezuela. De: http://www.scielo.org.ve/scielo.php?pid=S1011-22512005000100009&script=sci_arttext

Peña (2010) *Metodología para El Desarrollo de Ambientes Virtuales de Aprendizaje, Bajo el Enfoque Dialógico Interactivo*. Venezuela. Recuperado de: <http://es.scribd.com/doc/56740110/Propuesta-Metodologia-AVA#scribd>

Ruiz, Martínez y Galindo. (2012). *Aprendizaje colaborativo en ambientes virtuales y sus bases socioconstructivistas como vía para el aprendizaje significativo*. Universidad de Guadalajara. México. De: <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura3/article/view/313/280#apren>

Reyes (2011), *Motivación del estudiante y entornos virtuales de aprendizaje* .Argentina. Recuperado de: http://dranancyreyes.com/?page_id=52

Ruiz, C. (s.f.). Confiabilidad. (Documento en línea). Recuperado de <http://www.carlosruizbolivar.com>

Ruiz, C. (s.f.). Validez. (Documento en línea). Recuperado de <http://www.carlosruizbolivar.com>

ANEXOS



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRACION
Y PLANEAMIENTO EDUCATIVO
MENCION EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO SUB ÁREA COMERCIAL
CÁTEDRA INVESTIGACION SOCIAL



PRESENTACIÓN

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

A continuación se presenta este formato, que permite validar a través de juicio de experto el instrumento que se aplicará a la población seleccionada y a partir de allí analizar. **ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE ENMARCADO EN LA EDUCACIÓN ANDRAGÓGICA DE LOS DOCENTES DE LA UNIVERSIDAD DE CARABOBO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.**

El mismo consiste en un cuadro de doble entrada, la cual registra el número de ítems con los siguientes indicadores de validez: claridad, congruencia, pertinencia, constructos y contenido. El patrón de evaluación de cada indicador se presenta con las categorías aceptado y revisar de acuerdo al ítem.

Finalmente se expresa agradecimiento por la valiosa información que aportará para el desarrollo de estudio.

DATOS DE IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO

Nombre y Apellido: Wilmer R. Barco H.
 Mención de pregrado: Informática
 Año de egreso: 2010
 Egresado de: Licdo Educación
 Mención de postgrado: Maestría y Especialista
 Año de egreso: 2014
 Egresado de: UC.

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

VALIDACIÓN MEDIANTE JUICIO DE EXPERTO											
ITEMS	CLARIDAD		CONGRUENCIA		PERTENENCIA		CONSTRUCTO		CONTENIDO		
	ACEPTAR	REVISAR	ACEPTAR	REVISAR	ACEPTAR	REVISAR	ACEPTAR	REVISAR	ACEPTAR	REVISAR	
1.	X		X		X		X		X		
2.	X		X		X		X		X		
3.	X		X		X		X		X		
4.	X		X		X		X		X		
5.	X		X		X		X		X		
6.	X		X		X		X		X		
7.	X		X		X		X		X		
8.	X		X		X		X		X		
9.	X		X		X		X		X		
10.	X		X		X		X		X		
11.	X		X		X		X		X		
12.	X		X		X		X		X		
13.	X		X		X		X		X		
14.	X		X		X		X		X		
15.	X		X		X		X		X		
16.	X		X		X		X		X		
17.	X		X		X		X		X		
18.	X		X		X		X		X		
19.	X		X		X		X		X		
20.	X		X		X		X		X		

OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES FORMADAS POR EL EXPERTO

Firma del experto:  CI: 8573353



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRACION Y PLANEAMIENTO EDUCATIVO
CAMPUS BÁRBULA

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

A continuación se le presenta un cuestionario cuyo objetivo es recolectar información para el proyecto de investigación titulado **ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE ENMARCADO EN LA EDUCACIÓN ANDRAGÓGICA DE LOS DOCENTES UNIVERSIDAD DE CARABOBO FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**. Su opinión es importante por lo que se le invita a responder con el mayor grado de acercamiento a la realidad.

INSTRUCCIONES DE USO

Lea detalladamente cada una de las recomendaciones que se le presenta para el llenado del cuestionario que cuenta con 20 ítems.

Las respuestas que usted emita constituirán la base para un estudio enmarcado en el proyecto de investigación mencionado anteriormente.

Indicaciones generales:

- Utilice lápiz de tinta para el llenado.
- Se presentan preguntas con respuestas de tipo cerrada las cuales deben ser respondidas de forma objetiva, señalar con una equis (X) la que corresponda.
- No existen respuestas correctas o incorrectas.
- En caso de presentar alguna duda con alguna pregunta consulte al encuestador



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRACION Y PLANEAMIENTO EDUCATIVO
CAMPUS BÁRBULA

CUESTIONARIO

Usted como docente considera que

N°	ITEMS	Categoría de Respuestas				
		MD	D	I	A	MA
		MD: Muy en Desacuerdo (1) D: En Desacuerdo (2) I: Indeciso (3) A: De Acuerdo (4) MA: Muy de Acuerdo (5)				
1	El Entorno Virtual de Aprendizaje contribuye al fortalecimiento del conocimiento de los estudiantes.					
2	El Entorno Virtual de Aprendizaje tiene gran practicidad.					
3	El Entorno virtual de Aprendizaje es fácil de manejar tanto para los docentes como para los estudiantes.					
4	El Entorno Virtual de Aprendizaje es una herramienta eficiente en el proceso andragógico.					
5	El Entorno Virtual de Aprendizaje facilita información de las asignaturas para los estudiantes.					
6	El Entorno Virtual de Aprendizaje es un proyecto que se ajusta a la era digital.					
7	Los Entornos virtuales de Aprendizaje son una herramienta innovadora para el proceso andragógico.					
8	La herramienta Entorno Virtual de Aprendizaje es efectiva para la metodología del docente.					
9	El entorno virtual de aprendizaje aportan resultados positivos en el rendimiento de los estudiantes.					
10	Los docente adscrito al departamento de administración y planeamiento educativo domina el Entorno Virtual de Aprendizaje. entornos virtuales.					

CUESTIONARIO

Usted como docente considera que

		MD: Muy en Desacuerdo (1)				
		D: En Desacuerdo (2)				
		I: Indeciso (3)				
		A: De Acuerdo (4)				
		MA: Muy de Acuerdo (5)				
N°	ITEMS	Categoría de Respuestas				
		MD	D	I	A	MA
11	La andragogía es de carácter interdisciplinario.					
12	El Entorno virtual de aprendizaje de la Facultad de Ciencias de la Educación incentiva la participación en el proceso andragógico.					
13	Los docente se preocupa por actualizar su metodología en la enseñanza andragógica.					
14	Los entornos virtuales de Aprendizaje permiten desarrollar nuevas habilidades en los docentes y estudiantes.					
15	El Entorno Virtual de Aprendizaje de la Facultad de Ciencias de la Educación, contribuye a mejorar el nivel de calidad educativa.					
16	El Entorno Virtual de Aprendizaje de la Facultad de Ciencias de la Educación facilita la interacción entre el docente y el estudiante.					
17	La creatividad es un elemento importante para lograr un aprendizaje significativo el proceso de enseñanza aprendizaje.					
18	Los docentes adscritos al departamento de administración y planeamiento educativo asumen con responsabilidad el uso de nuevas tecnologías en su metodología de enseñanza.					
19	Los docentes adscritos al departamento de administración y planeamiento educativo tienen la capacidad de actuar ante nuevas situaciones en el proceso andragógico.					
20	Las nuevas tecnologías educativas contribuyen a mejorar el desempeño como docente de la era digital.					