

## LAS PLATAFORMAS VIRTUALES PARA FOMENTAR APRENDIZAJE COLABORATIVO EN LOS ESTUDIANTES DEL BACHILLERATO

### *Autores:*

Cesar Jorge Soledispa Baque

Edgar René Zuña

Michael Antonio Tomalá De La Cruz

Gerónimo Eleodoro Tomalá Tomalá.

### **RESUMEN.**

Las plataformas educativas y su integración en el ámbito educativo permiten desarrollar competencias relacionadas con su habilidad para trabajar en grupo, presentar sus ideas y respetar las de otros en un medio pluralista y de equidad social. Las plataformas educativas favorecen el proceso de formación virtual, esta investigación duró 5 meses y se desarrolló con una población estudiantil y profesores del segundo año de educación general unificado de la Unidad Educativa Ancón en la provincia de Santa Elena, que corresponde a 200 estudiantes y 40 docentes, respectivamente. El problema que se observó es el bajo nivel de aprendizaje en ciertas asignaturas de la especialidad especialmente en gestores de base de datos. Esta dificultad se deseaba resolver mediante trabajo colaborativo utilizando las herramientas tics a través de aula virtual. Se pudo identificar mediante una investigación de campo qué tipo de habilidades y destrezas son necesarias aplicar en los estudiantes para mejorar su aprendizaje en gestores de base de datos y como mejorar dichas habilidades y destrezas mediante trabajo colaborativo apoyado con tecnología. Estos resultados, permitieron desarrollar la propuesta que fue la implementación de un aula virtual de entrenamiento colaborativo para mejorar el rendimiento académico en base de datos de los estudiantes. La tecnología seleccionada fue un aula virtual por cuanto demostró tener una gran cantidad de ventajas en relación con los otros. Una vez desarrollado, la plataforma virtual fue probada y validada con un grupo de profesores y estudiantes, teniendo como resultado una gran aceptación y buenas perspectivas en su uso

Palabras Clave: Aprendizaje colaborativo, plataformas virtuales, Aula virtual, educación virtual

### **Introducción.**

Al hablar de aprendizaje colaborativo se hace referencia al desarrollo de habilidades y competencias que son necesarias en los estudiantes, pero que a su vez permitan el surgimiento de otras experiencias y dinámicas de trabajo dentro del aula.

En la época actual las Tecnologías de la Información y la Comunicación están surgiendo nuevas formas de planificar y desarrollar los procesos de Enseñanza-Aprendizaje, de manera que se promueva la participación sincrónica y asincrónica entre los sujetos que no se encuentran físicamente en el mismo lugar, ni en las mismas coordenadas temporales, se presentan cada vez más de una manera natural y al alcance de todos; por lo tanto, no son

ajenas a la educación, sobre todo cuando desde su inicio se han adaptado para ser usadas como apoyo a las prácticas tradicionales de enseñanza

Según (Fernández & Valverde, 2013), Los entornos virtuales de aprendizaje ofrecen una serie de posibilidades para procesos de colaboración, donde el alumnado produce conocimiento de forma activa, formulando ideas que son compartidas y construidas a partir de las reacciones y respuestas de los demás

Entonces en nuestro labor docente se deben emplear metodologías y herramientas tecnológicas que nos permitan seguir trabajando en la construcción del conocimiento, al aspecto social, la interacción y al pensamiento crítico que les permita buscar la información, analizarla, compartirla, editar nueva a partir de ésta y especialmente, aprender a gestionar sus propios procesos de aprendizaje así como diseñar materiales que faciliten la adquisición de habilidades y competencias en cada grupo de estudiantes y como docentes debemos facilitarles ese camino.

Según Álvarez, et.al., (2005) Afirma:

“Que el aprendizaje colaborativo se caracteriza por no contemplar al aprendiz como persona aislada, sino en interacción con los demás, pues compartir objetivos y distribuir responsabilidades son formas deseables de aprendizaje, y por potenciar el rol de las herramientas tecnológicas como elementos mediadores en este proceso, facilitando los procesos de interacción y la solución conjunta de los problemas”.( p.4).

Se debe tener en cuenta que no basta con poner a un grupo a interactuar para que se produzca el aprendizaje, sino que se deben articular los diferentes elementos para llegar a procesos conjuntos de intercambio y construcción del conocimiento.

## **ANTECEDENTE**

Gran parte de las investigaciones de aprendizaje colaborativo y plataformas virtuales en el ámbito nacional como en lo internacional están orientadas en las variables relacionadas a la construcción de conocimiento, al aspecto social, la interacción, el pensamiento crítico, y las plataformas virtuales como estrategia didáctica, como aportación para mejorar el aprendizaje en los estudiantes.

El contenido de este artículo está relacionados con el problema de tal forma que puedan ser manejados en acciones concretas, tiene el propósito de dar a la investigación un sistema coordinado y coherente de conceptos y proposiciones que nos permitirán explicar mejor la investigación que realizamos, de tal modo que permitan orientar nuestra búsqueda y nos ofrece una conceptualización adecuada de los términos que utilizamos

## **APRENDIZAJE COLABORATIVO.**

El aprendizaje colaborativo se sustenta en teorías cognoscitivas. Para Piaget hay cuatro factores que inciden e intervienen en la modificación de estructuras cognoscitivas: la maduración, la experiencia, el equilibrio y la transmisión social. Todos ellos se pueden propiciar a través de ambientes colaborativos. En la teoría constructivista (Vigotsky, 1974), el aprendiz requiere la acción de un agente mediador para acceder a la zona de desarrollo próximo, éste será responsable de ir tendiendo un andamiaje que proporcione seguridad y permita que aquél se apropie del conocimiento y lo transfiera a su propio entorno.

También se podría definir al aprendizaje colaborativo como aquellas metodologías de aprendizaje que incentivan la colaboración entre individuos para conocer, compartir, y ampliar la información que cada uno tiene sobre un tema. Estos pueden ser o no apoyados con tecnología, así como estrategias para propiciar el desarrollo de habilidades mixtas (aprendizaje y desarrollo personal y social) donde cada miembro del grupo es responsable tanto de su aprendizaje como del de los restantes del grupo.

## **APRENDIZAJE COLABORATIVO Y CONSTRUCTIVISMO**

El aprendizaje colaborativo se sustenta en teorías cognoscitivas. Para Piaget hay cuatro factores que inciden e intervienen en la modificación de estructuras cognoscitivas: la maduración, la experiencia, el equilibrio y la transmisión social. Todos ellos se pueden propiciar a través de ambientes colaborativos. En la teoría constructivista (Vigotsky, 1974), el aprendiz requiere la acción de un agente mediador para acceder a la zona de desarrollo próximo, éste será responsable de ir tendiendo un andamiaje que proporcione seguridad y permita que aquél se apropie del conocimiento y lo transfiera a su propio entorno. En cuanto a las implicaciones educativas de los anterior, Coll y Solé (1990, p. 332), definen a la enseñanza como «un proceso continuo de negociación de significados, de establecimiento de contextos mentales compartidos, fruto y plataforma, a su vez, del proceso de negociación, lo que permite verificar las conexiones entre aprendizaje, interacción y cooperación: los individuos que intervienen en un proceso de aprendizaje, se afectan mutuamente, intercambian proyectos y expectativas y replantean un proyecto mutuo, que los conduzca al logro mutuo de un nuevo nivel de conocimiento y satisfacción.

## **HERRAMIENTAS COLABORATIVAS VIRTUALES MODERNAS PARA FOMENTAR EL APRENDIZAJE COLABORATIVO EN EL AULA**

Las herramientas colaborativas modernas por excelencia y las más usadas en la actualidad **son: Wikipaces, Moodle, Edmodo**, todos ellos son excelentes opciones para diversos propósitos educativo, aunque existen muchos más.

## **Moodle**

Según la página oficial, docs.moodle.org/ “Moodle es una plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionarle a educadores, administradores y estudiantes un sistema integrado único, robusto y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados”.

La plataforma Moodle permite al docente crear su propio entorno virtual de aprendizaje sin tener mucho conocimiento primero porque es fácil de usar y sobre todo es gratuito donde el docente y el estudiante interactúan entre sí con actividades en línea, el docente organiza y diseña curso para que el estudiante se suscriba y realice dicho curso de forma simultánea.

Autores como (Ortiz & Hernández, 2013), consideran que Moodle es un sistema de gestión de cursos, que es distribuido libremente, y que es una ayuda muy buena que docentes y educadores en general puedan crear comunidades de aprendizaje en línea, a este tipo de herramienta tecnológica se la conoce como LMS (Learning Management System).

## **Edmodo**

Según la página oficial <https://www.edmodo.com/>; Edmodo es “Una plataforma social educativa gratuita que permite la comunicación entre los alumnos y los profesores en un entorno cerrado y privado a modo de microblogging. Fue fundada en el 2008 por Jeff O'Hara y Nic Borg. Recientemente fue adquirida por Revolution Learning (Learn Capital). El número de usuarios se ha ido incrementando notablemente con más de más de 43 millones de profesores y estudiantes que ya se conectan en aulas en línea, colaborando en asignaciones, descubriendo recursos nuevos y más”.

- El programa es un espacio de apoyo para la construcción de conocimiento que se genera a partir de las contribuciones individuales y grupales de los participantes.
- Permite categorizar las aportaciones realizadas durante el proceso de aprendizaje con objeto de facilitar la reflexión sobre el contenido de la propia intervención.
- Permite crear un espacio virtual de comunicación con tu alumnado, profesores incluso padres de familia, en el que se puede compartir mensajes, archivos y enlaces, un calendario de trabajo, así como proponer tareas, exámenes, cuestionarios, y actividades entre otras.

## **PLATAFORMAS VIRTUALES**

Según la plataforma <http://www.interclase.com/> Las plataformas virtuales facilitan a profesores la gestión de cursos virtuales para sus estudiantes, especialmente ayudándolos en la administración y desarrollo del curso virtuales para estudiantes, las cuales reciben distintos nombres, tales como “entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje” o “entornos de aprendizajes integrados”, “ambiente virtual de aprendizaje”, “Sistemas de Gestión del Aprendizaje”, “Sistema de Gestión de Curso”, “Sistema de Gestión de Contenido para el Aprendizaje”, “Ambientes de Aprendizaje Gestionado”, “Sistema de Apoyo al Aprendizaje”, “Plataforma de Aprendizaje” .

Sebastián Díaz (2009) las define como “un entorno informático en el que nos encontramos con muchas herramientas agrupadas y optimizadas para fines docentes. Su función es permitir la creación y gestión de cursos completos para internet sin que sean necesarios conocimientos profundos de programación”.

## **AULA VIRTUAL**

Dadas que el curso está basado en la educación a distancia apoyada en tecnologías de la información, es necesario el empleo de una Plataforma para la Administración del Aprendizaje. (Learning Management System, LMS) comúnmente denominada Aula Virtual.

El Aula Virtual es una herramienta que brinda las posibilidades de realizar enseñanza en línea. Es un entorno privado que permite administrar procesos educativos basados en un sistema de comunicación mediado por computadoras. De manera que se entiende como Aula Virtual, al espacio simbólico en el que se produce la relación entre los participantes en un proceso de enseñanza y aprendizaje que, para interactuar entre sí y acceder a la información relevante, utilizan prioritariamente un sistema de comunicación mediada por computadoras.

Las plataformas virtuales, son programas (software) orientados a la Internet, se utilizan para el diseño y desarrollo de cursos o módulos didácticos en la red internacional. Permiten mejorar la comunicación (alumno-docente; alumno-alumno) y desarrollar el aprendizaje individual y colectivo.

## **LA EDUCACIÓN VIRTUAL**

Dentro del contexto de transformación cultural se concibe como un sistema abierto y permanente fundamentado en un nuevo enfoque pedagógico que favorece el estudio autónomo e independiente del estudiante, la tecnología informático-telemática y sus contribuciones al campo del aprendizaje ayudan a la creación de un nuevo paradigma de interacción socioeducativo virtual. Justamente la educación virtual, como ya se ha expresado en otras ocasiones.

(VERA, M. y MORALES, F. (2005). “El acto educativo adquiere nuevos matices a partir de la inserción del software educativo y de la consideración como objeto de los procesos de enseñanza y aprendizaje.” (pág. 52) En la actualidad la aplicación de programas informáticos hace que el aprendizaje de una determinada asignatura conlleve a obtener un mejor rendimiento académico y por consiguiente que se fijen mejor los contenidos

## **Recursos tecnológicos que fomentan aprendizaje colaborativo**

### **Correo electrónico**

El correo electrónico es una herramienta que permite el intercambio de información y documentación entre diferentes personas. Por lo general se utiliza para el envío de texto, sin embargo, también admite el envío de archivos multimedia (imagen, texto, sonido y video).

Esta plataformas educativas priorizan el objetivo en la institución por lo que son muy económico y presta un servicio en línea y se puede aplicar trabajo colaborativo, uso de la nube, el programa Word de forma remota es igual que usarlo de forma local de escritorio de tal manera que los estudiantes forman, trabajan con el mismo tema asignado por el profesor desarrollando desarrollan sus propias conclusiones y terminan el trabajo antes del tiempo estipulado.

El correo electrónico tiene una gran ventaja porque facilita una conversación más abierta y democrática entre profesores y los estudiantes porque se sienten algunas veces más cómodos a formular preguntas y dudas a los profesores que en una situación de prespecialidad, de forma que los profesores son percibidos como más accesible. Su utilización también les favorece que trabajen más fuera del entorno de clase.

### **Foros**

El uso de foros de discusión en línea como una herramienta para el aprendizaje colaborativo requiere que los estudiantes se perciban mutuamente como personas reales y generen lazos afectivos entre ellos (Santos Acevedo, 2011).

Este instrumento de comunicación es una herramienta asincrónica en la cual se desarrollan debates o discusiones sobre un tema en particular, a partir de una temática inicial los participantes realizan sus intervenciones, las cuales pueden ser leídas por todos los integrantes del curso, los foros lo podemos ver casi en todas las plataformas educativas de aprendizajes son Es muy útil para encontrar soluciones a problemas, y porque permiten que varias personas den su opinión en tiempo real sobre un tema especial, ayudando a dar respuesta a la pregunta inicialmente planteada

### **Chat**

Tal como su nombre lo indica significa charla, y se basa en la comunicación sincrónica que establecen un grupo de personas, en línea y en tiempo real, puede ser sólo texto o texto y audio. Esta herramienta se da entre dos o más personas y es utilizada por lo general para compartir la discusión o el análisis sobre tema o recibir orientaciones en grupo por parte de un Tutor o Especialista.

## OBJETIVO GENERAL.

Evaluar la incidencia del uso de las plataformas virtuales como herramienta en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del segundo Año de Bachillerato en la Unidad Educativa Ancón en la Provincia de Santa Elena

## MATERIALES Y MÉTODOS.

Para lograr los objetivos de la investigación se diseñó una encuesta realizada a 200 estudiantes entre edad de 16-18 años y 40 docente de dos instituciones que cuenta con la especialidad de Informática UEAncón, UE Península de Santa Elena de la provincia de Santa Elena, mediante un muestreo probabilístico, la muestra es finita por eso se utilizó el muestreo aleatorio simple según (Mario. F, 2013).

Las entrevistas se efectuaron a las autoridades de las instituciones educativas de 5 colegios de la provincia de Santa Elena, en donde fueron escogidas: Guillermo Ordoñez, Santa Elena, Península de Santa Elena, Luis Celleri Avilés, Muey; con la finalidad de establecer criterios respecto a las estrategias que se utilizaron para mejorar el aprendizaje en ciertas asignatura base de la especialidad de Administración de Sistemas.

## PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS.

La información se procesó en función de las técnicas utilizada en la investigación. En lo que se refiere a la tabulación, se utilizó el programa estadístico SPSS 10.1.

## RESULTADOS.

### CONOCIMIENTO DE LOS DOCENTES SOBRE EL MANEJO DE LAS HERRAMIENTAS TICS QUE PROPICIAN APRENDIZAJE COLABORATIVO

#### Gráfico No 1: ¿Has recibido capacitación de tics uno y tics dos en los últimos cuatro años del Sí profe del Ministerio de Educación?



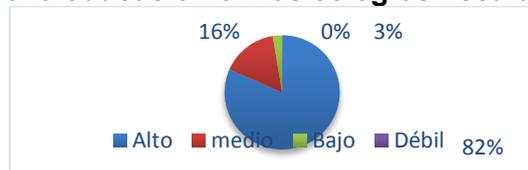
Es necesario determinar el nivel de conocimiento de la población de estudio, acerca de del uso de las plataformas virtuales que se aplicada en el aula en las unidades educativas de la provincia de Santa Elena, de esta manera, se podrá establecer las estrategias orientada a la implementación de los tics como son las diversas plataformas educativas que en la actualidad hay muchas y funcionan de manera gratuitas solo es necesario suscribirse y diseñar los curso. Se determinó que la mayor parte de los docentes encuestados no tienen

conocimiento, debido que las gestiones que realizan las autoridades de cada plantel no contribuyen a reforzar el conocimiento sobre estrategias metodológica para aplicarlas en clase

En la actualidad es necesario emplear herramientas tecnológicas idóneas que propicien trabajo colaborativo y que se enfoquen a la malla curricular del nuevo currículo educativo en base a las asignaturas de la especialidad y del perfil del estudiante, con el fin de ser altamente competitivos, y buscar nuevas estrategias con el uso de las plataformas educativa con el fin de obtener una educación de calidad y calidez.

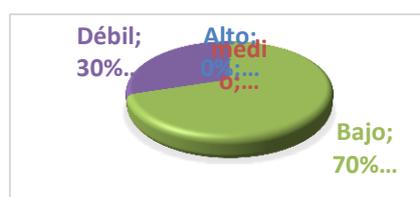
### **El uso de plataformas virtuales y recurso tecnológicos asincrónico y sincrónico como apoyo a la educación en los colegios fiscales de la provincia de santa Elena**

**Grafico 1 el uso de plataformas virtuales y recurso tecnológicos asincrónico y sincrónico como apoyo a la educación en los colegios fiscales de Santa Elena.**



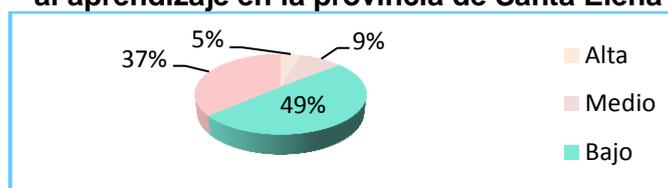
La mayor parte de encuestados de las instituciones educativas involucradas en la provincia de Santa Elena identifican que las plataformas educativas garantizan un mejor aprendizaje, que hay mayor participación en clase y más flexible al servicio de los estudiantes, mientras que un mínimo porcentaje las identifican como un gestor de aprendizaje de calidad educativa que buscando asegurar la continuidad de su formación durante toda su vida profesional

### **GRÁFICO No.- 2 Implementación de una plataforma virtual como apoyo al aprendizaje de la provincia de Santa Elena**



La Implementación de un entorno educativo en los colegios fiscales de la Provincia de Santa Elena es muy baja, muchas veces no se implementa por desconocimiento o miedo a los cambios tecnológicos o simplemente por no querer invertir en algo diferente como es la tecnología que bien le hace a la sociedad educativa.

### GRÁFICO No.- 3 Nivel de posicionamiento de las plataformas educativas como apoyo al aprendizaje en la provincia de Santa Elena



Por tanto se debe considerar que el nivel de posicionamiento de las plataformas educativas es bajo en los colegios fiscales, por ende la importancia de establecer estrategias de reposicionamiento y acciones de innovación de servicio que permitan fortalecer el posicionamiento de las plataformas educativas de la provincia de Santa Elena en la mente de los estudiantes.

#### 3.3.1 Análisis del uso de las plataformas virtuales para impartir clases a través de internet sin necesidad de tener conocimientos de programación.

#### MATRIZ No.- 2 Análisis del uso de las plataformas virtuales para impartir clases a través de internet sin necesidad de tener conocimientos de programación

Conceptos	CALIFICACIÓN				
	Muy Elevado, o Alto	Elevado, o Sobre lo Normal	Medio Normal	Bajo, o Bajo lo Normal	Muy bajo, o Pobre
Recomiendan la implementación de Centro de Formación Permanente e-learning a instituciones educativa					X
Se educa permanentemente en plataformas educativas a los estudiantes del bachillerato.			X		
Hablan favorablemente acerca de las plataformas educativas					X
Diseñan o implementan servicios que ofrecen educación Online					X

Se ha detectado que en las instituciones educativas de la provincia de Santa Elena existe deficiencia en cuanto al uso de las plataformas educativa para desarrollar aprendizaje colaborativo para crear valor agregado y favorecer la participación de los estudiantes, creando espacios dedicados al trabajo en común y el intercambio de información y mantenerlos leales a los entornos educativos esto trae consecuencias negativas a largo plazo.

#### MATRIZ No.- 2 Uso de varias plataformas virtuales que fomentan aprendizaje colaborativo de instituciones educativa en provincia de Santa Elena

Herramientas virtuales para el apoyo de las clases presenciales	Calificación	¿Por qué?
Edmodo	5	Es una plataforma tecnológica, educativa, gratuita que permite la comunicación entre los alumnos, profesores y padres de familia en un entorno cerrado y privado muy fácil de usar y reparte recurso en todo el mundo para mejorar sus aprendizajes
Moodle Unidad Educativa Ancón		
Edu 2.0		
Diipo		
Midess Classroom		

Por tratarse de una herramienta virtual para el apoyo en el aprendizaje Edmodo es la plataforma más usada por millones de docentes a nivel mundial y en las instituciones educativas de la provincia de Santa Elena por ser una red social que no exige instalación ni configuración local en el equipo ya que todo está basado en una aplicación en la red, además es una de las 32 plataformas educativas en línea más innovadora.

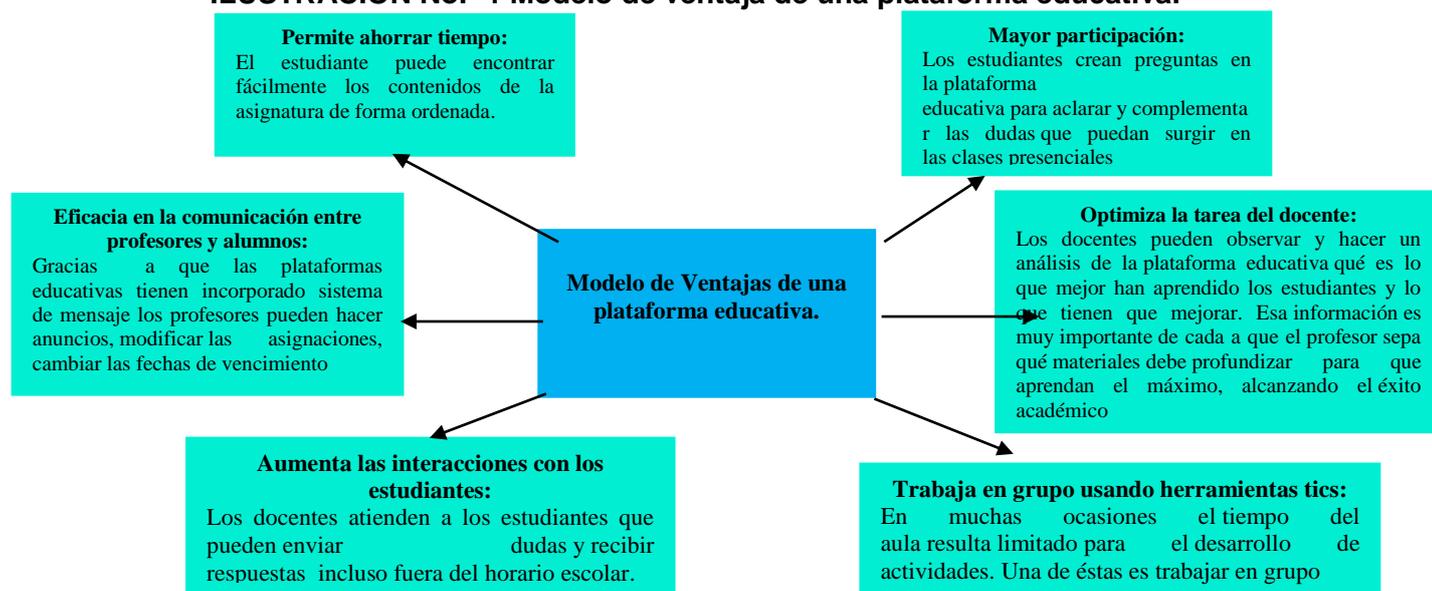
### 3.1 Resumen de las plataformas virtuales educativas que fomenten aprendizaje colaborativo en el aula en las instituciones educativas de la provincia de Santa Elena

#### MATRIZ No.- 3 Resumen de temas que requieren atención

CONCEPTO	5	4	3	2	1
Que generaren prácticas colaborativas		X			
Resolver problemas, tareas grupales o autónomas			X		
Trabajo en equipo usando herramientas colaborativas			X		
Creatividad e imaginación			X		
Habilidades de comunicación		X			
Habilidades de aprendizaje			X		

Las instituciones educativas de la provincia de Santa Elena necesitan crear su propia plataforma educativa porque cuenta con profesionales en el medio e instituciones especializadas en diseños web como la Universidad UPSE y la Unidad Educativa Ancón quienes tienen la especialidad de Informática, con ellas se puede realizar convenio para que se implementen las plataformas educativas para que genere beneficios y sobre todo propicien aprendizaje colaborativo a largo plazo, a través de la creación de recursos en la plataforma educativa con un valor agregado para lograr explotar esta ventaja educativa y esto se lo logra con una cultura de servicio dirigida al estudiante y al padre de familia, que garantice la ejecución de acciones de servicio y no existan barreras en relación a diferente cultura dentro de los servicios prestados por las instituciones educativas.

#### ILUSTRACIÓN No.- 1 Modelo de ventaja de una plataforma educativa.

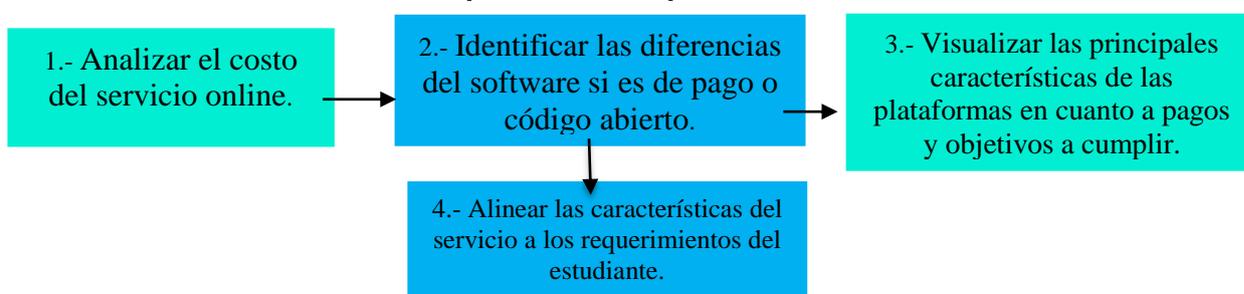


## DISCUSIÓN.

### 4.1 pasos para definir la incorporación de una plataforma educativa en la educación del bachillerato

Según (Buzon García, 2008), Para definir la incorporación de una plataforma educativa como apoyo al aprendizaje colaborativo se debe la teleformación que se caracteriza sobre todo interacción y la comunicación entre el profesor y el alumnos y los contenidos de aprendizaje”, además se debe considerar , como marco de referencia, se pueden seguir lo siguiente pasos: Analizar el costo del servicio online, identificar las diferencias del software si es de pago o código abierto, visualizar las principales características de las plataforma en cuanto a pagos y objetivos a cumplir, y alinear las características del servicio a los requerimientos del estudiante.

#### ILUSTRACIÓN No.- 2 Pasos para definir el posicionamiento de un servicio



### 4.2 EDUCACION DE CALIDAD.

(Olmos Gómez & Tomé Fernández, 2017) ,“Se debe entender la calidad como un concepto abstracto tan amplio en definición y aplicación que cada organización debe entenderlo desde sus propios intereses Y por tanto, el concepto de calidad es el resultado de un acuerdo entre quienes pretenden establecer rasgos sobre determinado objeto o asunto en un espacio, tiempo y condiciones determinados”.

( Sverdlick & Ingrid, 2012), “Señalan que la calidad en relación con la gestión en educación fue extrapolada desde el ámbito empresarial y fue vinculada a la idea del control en el proceso de producción. Cuando el concepto de calidad se aplica al ámbito educativo es necesario considerar la posición desde la que se lo hace, ello implica finalidad, sentido y funciones de la educación”

## CONCLUSIONES.

- Debido a la limitada gestión económica para la incorporación de estrategia de aprendizaje y satisfacción de los estudiantes por parte de los colegios de la provincia de Santa Elena, se origina la débil enseñanza y poco uso de las herramientas tics aliada a la educación, debido a que no se emplean de forma idónea acciones estratégicas orientas a consolidar a una educación de calidad en las unidades educativas, y por ende la participación de los estudiantes es nula, así como el fortalecimiento de las plataformas educativas.
- En relación a la inexistencia de capacitaciones al personal docente de los colegios de la provincia de Santa Elena, se evidencia desconocimiento de los tipos de software que se deben usar en las instituciones educativas y por ende se genera una débil conformidad del padre de familia, por ser inadecuado el ambiente de trabajo generando así la insatisfacción de los educando, es necesario que se fortalezca esta carencia, para aportar a la excelencia educativa en los estudiantes de la comunidad peninsular.
- Debido a la limitada incorporación de estrategias didáctica que fomente la actividad colaborativa en los estudiantes, no se mejora de forma positiva el aprendizaje, en relación a las percepciones y preferencias de los padres, por ello no existen sólidas relaciones individuales entre los estudiantes y las docentes de la unidades educativas de la provincia de Santa Elena, originado por la inexistencia de un proceso personalizado de las herramientas colaborativas que permita conservar interés a los jóvenes en mejorar la calidad educativa.
- En relación, al desconocimiento de necesidades de los estudiantes por parte de las unidades educativa, no se han enfocado la atención al educando de forma idónea, ni los medios de comunicación, por ende es débil la relación entre padre de familia, estudiante y autoridades de los colegios, debido a los inadecuados vínculos de interacción y comunicación.

## 7 BIBLIOGRAFÍA.

- Sverdlick, & Ingrid. (2012). BUSCANDO A LA CALIDAD EDUCATIVA. *Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales (CLACSO)*.
- Albert Gomez, M. J. (2007). *La Investigación Educativa: Claves Teóricas* (Primera Edición ed.). (J. M. Cejudo, Ed.) Madrid, España: McGraw Hill.
- Bernal, C. A. (2010). *Metodología de la Investigación* (Tercera Edición ed.). (O. Fernández Palma, Ed.) Bogotá, Colombia: Pearson Education.
- BERNAL, C. (2010). *Métodología de la Investigación*. (Tercera Edición ed.). Bogotá, Colombia: Pearson Educación.
- Buzon García, H. (2008). La incorporación de las plataformas virtuales a la enseñanza. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 24.
- Celaya, J. (2009). *La empresa en la Web 2.0. El impacto de las redes sociales y las nuevas formas de comunicación online en la estrategia empresarial*. España: Gestión 2000.
- ECHEVERRI CAÑAS, L. M. (2009). *MARKETING PRÁCTICO*. MADRID, ESPAÑA: STARBOOK.
- Fernández, M. R., & Valverde, J. (2013). *Comunidades de práctica: un modelo de*.
- Global, T. (2005). *wikispaces*. Obtenido de <https://www.wikispaces.com/content/classroom>
- Inec. (2010). *Inec Santa Elena*. Santa Elena.
- Lerma González, H. D. (2009). *Propuesta, anteproyecto y proyecto* (Cuarta Edición ed.). Bogotá, Colombia: Eco Ediciones.
- Lesur, L. (2009). *PUBLICIDAD Y PROPAGANDA* (PRIMERA ed.). MÉXICO: TRILLAS S.A DE C.V.
- License., G. G. (2017). *Moodle*. Obtenido de [https://docs.moodle.org/all/es/Acerca\\_de\\_Moodle](https://docs.moodle.org/all/es/Acerca_de_Moodle)
- Lovelock, C., Reynoso, J., D' Andrea, G., Huete, L., & Wirtz, J. (2011). *Administración de Servicio: Estrategias para la creación de valor en el nuevo paradigma de los negocios*. México: Pearson Educación.
- Malhotra, N. K. (2008). *Investigación de Mercado* (Quinta Edición ed.). (P. M. Guerrero Rosas, Ed.) Naucalpan de Juárez, Mexico: Pearson Education.
- Méndez Álvarez, C. E. (2006). *Metodología: Diseño y desarrollo del proceso de investigación*. Limusa, Bogotá: Limusa S.a de C.V.
- Muñoz, P. (2010). *Consumidores, entretenimiento y comunicación de marketing en la era del branded entertainment*. España: Wolters Kluwer.
- Olmos Gómez, M., & Tomé Fernández, M. (2017). EVALUACIÓN DE INDICADORES DE CALIDAD DE LA SATISFACCIÓN DE LOS GRADOS DE. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*.
- Prieto Herrera, J. (2006). *Merchandising. La Seducción en el Punto de Venta*. Bogotá: ecoe ediciones.