



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE
DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCADORES DE PÁRVULOS**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARVULARIA**

TEMA

**AMBIENTES DE APRENDIZAJE VIRTUAL PARA LA
INTERACCIÓN SOCIAL DE LOS NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS**

TUTOR

MSC. MÉLIDA CAMPOVERDE

AUTOR

ANDREA NICOLE SOLIS BELTRÁN

GUAYAQUIL

2022

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	
FICHA DE REGISTRO DE TESIS	
TÍTULO Y SUBTÍTULO: Ambientes de aprendizaje virtual para la interacción social de los niños de 3 a 5 años.	
AUTOR/ES: Solís Beltrán Andrea Nicole	REVISORES O TUTORES: Campoverde Méndez Mélida Rocío
INSTITUCIÓN: Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil	Grado obtenido: Licenciado En Educación Parvularia
FACULTAD: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN	CARRERA: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN PARVULARIA
FECHA DE PUBLICACIÓN: 2022	N. DE PÁGS: 57
ÁREAS TEMÁTICAS: Formación de Personal Docente y Ciencias de la Educación	
PALABRAS CLAVE: Ambientes de Aprendizaje, Aprendizaje Virtual e Interacción Social.	
RESUMEN: La presente investigación pretende establecer una guía de actividades en ambientes de aprendizaje virtual para los estudiantes que forman parte del curso inicial 1 e inicial 2 de la Unidad Educativa Alborada de la ciudad de Milagro. Por ello, se establece como objetivo general; analizar la incidencia de los ambientes de aprendizaje virtual en la interacción social en niños de 3 a 5 años, sumado a los objetivos específicos de sintetizar las bases teóricas de los ambientes de aprendizaje virtual, identificar las características presentes la interacción social de niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa Alborada	

<p>de la ciudad de Milagro y al final diseñar actividades en ambientes de aprendizaje virtuales para interacción social que permitirán el desarrollo de habilidades para la vida de los niños de 3 a 5 años. En cuanto a la metodología, se aplicó primero un enfoque cuantitativo que permite analizar los aspectos numéricos de la encuesta a los docentes, posteriormente se realiza un enfoque cualitativo relacionado con la entrevista al director de la institución educativa, las cuales dieron como resultado que, el 100% de los encuestados, considera importante la guía sobre ambientes de aprendizaje virtuales, ya que este aspecto podrá fortalecer las habilidades de los docentes en esta modalidad y las interacciones sociales de los estudiantes.</p>		
<p>N. DE REGISTRO (en base de datos):</p>	<p>N. DE CLASIFICACIÓN:</p>	
<p>DIRECCIÓN URL (tesis en la web):</p>		
<p>ADJUNTO PDF:</p>	<p>SI <input checked="" type="checkbox"/></p>	<p>NO <input type="checkbox"/></p>
<p>CONTACTO CON AUTOR/ES: Andrea Nicole Solis Beltrán</p>	<p>Teléfono: 0939020994</p>	<p>E-mail: asolisbe@ulvr.edu.ec</p>
<p>CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:</p>	<p>Msc. Kenya Verónica Guzmán Guayamabe Decana de la Facultad de Educación Teléfono: 2596500 Ext. 217 DECANATO E-mail: kguzmang@ulvr.edu.ec Mg. Dunia Lucía Barreiro Moreira Teléfono: (04) 2596500 Ext. 217 - 219 E-mail: dbarreiom@ulvr.edu.ec</p>	

CERTIFICADO DE ORIGINALIDAD ACADÉMICA

INFORME DE ORIGINALIDAD

3%

INDICE DE SIMILITUD

3%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

2%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

scielo.sld.cu

Fuente de Internet

1%

2

Submitted to Unidad Educativa Monte Tabor
Nazaret

Trabajo del estudiante

1%

3

es.scribd.com

Fuente de Internet

<1%

4

repositorio.upse.edu.ec

Fuente de Internet

<1%

5

Submitted to Universidad Nacional de
Educación

<1%



Mg. Mérida Campoverde

CI: 0922846662

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES

La estudiante egresada Andrea Nicole Solis Beltrán, declara bajo juramento, que la autoría del presente proyecto de investigación, Ambientes de aprendizaje virtual para la interacción social de los niños de 3 a 5 años. corresponde totalmente a él suscrito y me responsabilizo con los criterios y opiniones científicas que en el mismo se declaran, como producto de la investigación realizada.

De la misma forma, cedo los derechos patrimoniales y de titularidad a la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, según lo establece la normativa vigente.

Autor:

Firma: 
Andrea Nicole Solis Beltrán

C.I. 0925985640

CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación Ambientes de aprendizaje virtual para la interacción social de los niños de 3 a 5 años., designado(a) por el Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias de la Educación Mención Parvularia de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil.

CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y aprobado en todas sus partes el Proyecto de Investigación titulado: AMBIENTES DE APRENDIZAJE VIRTUAL PARA LA INTERACCIÓN SOCIAL DE LOS NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS, presentado por la estudiante Andrea Nicole Solis Beltrán como requisito previo, para optar al Título de LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARVULARIA, encontrándose apto para su sustentación.

Firma:



Mérida Rocío Campoverde Méndez

C.I. 0922846662

AGRADECIMIENTO

Al concluir una etapa maravillosa de mi vida quiero extender un profundo agradecimiento, a quienes hicieron posible este sueño, aquellos que junto a mí caminaron en todo momento y siempre fueron inspiración, apoyo y fortaleza.

Agradezco a Dios por la salud y el bello regalo de la vida.

A la Universidad Laica Vicente Rocafuerte y a todos los profesores que me han brindado grandes enseñanzas, las cuales siempre llevaré en mi corazón.

A mi madre por su amor, comprensión y sobre todo por darme fuerzas para seguir adelante en todo el transcurso de mis estudios, quien ha sido mi más apoyo en mis esfuerzos de superación profesional.

A mi padre quien con su confianza y apoyo incondicional en el transcurso de mi carrera infundió en mí la dedicación y ganas para finalizar este importante ciclo de mi vida, por ser fuente de mi inspiración y motivación, su amor, cariño y consejos de superarme y conseguir lo que deseo.

Y no menos importante, a mi abuelita, porque si no fuera por ella, no hubiera escogido esta carrera, no hubiera tenido la experiencia que tengo ahora y el puesto que me ha dado y más que todo no le hubiera cogido amor a este título, soy afortunada de tenerla como abuela, gracias por las oportunidades, por creer en mí y por ser un ejemplo de vida.

A mis hermanitos, quienes ocupan un lugar importante en mi corazón y en mi vida.

A mis compañeras y amigas con las cuales compartimos momentos de angustia, alegrías, conflictos, a pesar de eso, siempre estuvimos unidas para solucionar cualquier inconveniente a pesar que no pude estar hasta el final con ustedes, pero eso no pudo alejarnos, gracias por estar siempre conmigo, por ayudarme en lo que más pudieron y estar a mi lado a lo largo de la carrera.

Gracias infinitas a todos.

DEDICATORIA

Dedico con todo mi corazón mi tesis primeramente a Dios, a mis padres que me han dado la existencia y en ella la capacidad por superarme y desear lo mejor en cada paso por este camino difícil de la vida.

A mis amigos, quienes me han apoyado y a todos los que me prestaron ayuda.

A mis maestros; que en el andar por la vida nos hemos encontrando; porque cada uno de ustedes ha motivado mis sueños y esperanzas en consolidar un mundo más humano y con justicia. Gracias a todos los que han recorrido conmigo este camino, porque me han enseñado a saber la importancia de nuestro trabajo para el desarrollo y aprendizaje de nuestros niños.

ÍNDICE GENERAL

TEMA	1
FICHA DE REGISTRO DE TESIS	II
AGRADECIMIENTO	VII
DEDICATORIA	VIII
ÍNDICE GENERAL	IX
ÍNDICE DE TABLAS	XI
ÍNDICE DE FIGURAS	XI
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	2
DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	2
1.2 Planteamiento del problema	2
1.3 Formulación del problema	4
1.4 Objetivos de la investigación	4
1.5 Idea a defender	4
CAPÍTULO II	5
MARCO TEÓRICO	5
2.1 Antecedentes de la investigación	5
2.2.1 Ambientes de aprendizaje virtual	7
2.2.2 Componentes de los Ambientes de Aprendizaje virtual	8
2.2.3 Métodos para crear ambientes de aprendizaje virtual	9
2.2.4 Escenarios para entender el ambiente digital digitales	10
2.2.5 Rol del Docente en los Ambientes de Aprendizaje virtual	10
2.2.6 Dimensión de los Ambientes de Aprendizaje	11
2.2.7 Ambientes Internos	12
2.2.8 Ambientes externos	13
2.2.9 Interacción social	13
2.2.10 Estructura espacial en la interacción social	14
2.2.11 Los ambientes de aprendizaje para fortalecer la interacción social	14
2.2.12 Atención a la interacción social	15
2.3 Marco Legal	15
CAPÍTULO III	19
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	19
3.1 Enfoque de la investigación	19

3.2 Alcance de la investigación	19
3.3 Técnica e instrumentos de la investigación	19
3.4 Población y muestra	20
3.5 Presentación y análisis de resultados	22
Ficha de observación a los niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa Alborada	27
3.6 Conclusiones y recomendaciones	28
Conclusiones	28
Recomendaciones	29
3.7 Propuesta	30
3.7.1 Justificación	30
3.7.2 Objetivos de la propuesta	30
3.7.2.1 Objetivos específicos	30
Anexos	42

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población	19
Tabla 2 Aplicación de estrategias virtuales e interactivas	20
Tabla 3 Ambientes de aprendizaje de forma virtual	21
Tabla 4 Implementar actividades virtuales en tiempo real	22
Tabla 5 Las clases se acompañan con ambiente virtuales	23
Tabla 6 Cómo desarrollar ambientes de aprendizaje virtuales	24
Tabla 7 Ficha de observación a los niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa Alborada	27

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Aplicación de estrategias virtuales e interactivas	20
Figura 2 Ambientes de aprendizaje de forma virtual	21
Figura 3 Implementar actividades virtuales en tiempo real	22
Figura 4 Las clases se acompañan con ambiente virtuales	23
Figura 5 Cómo desarrollar ambientes de aprendizaje virtuales	24
Figura 6 Ambientes de aprendizaje	31
Figura 7 Aplicación de estrategias virtuales	33
Figura 8 Aplicación de chat como estrategia pedagógica	34
Figura 9 Implementar actividades virtuales en tiempo real	34
Figura 10 Las clases se acompañan con ambiente virtuales	35
Figura 11 Videoconferencias como ambientes de aprendizaje	36
Figura 12 Cómo desarrollar foros de aprendizaje virtuales	37
Figura 13 Ambientes de aprendizaje por medio de correos electrónicos	37
Figura 14 Web 2.0	38
Figura 15 Web 2.0	38

INTRODUCCIÓN

En la presente investigación que se redacta el problema sobre ambientes de aprendizaje virtual en los estudiantes de 3 a 5 años que forman parte del curso inicial 1 e inicial 2 de la Unidad Educativa Alborada de la ciudad de Milagro, entre las características principales que se observan del lugar donde existe el problema, se puede mencionar que no cuentan con un contenido pedagógico actualizado, con una infraestructura adecuada para crear estos ambientes y falta de motivación por parte de la autoridad de la institución. Por tal motivo, es relevante proceder a crear una propuesta que potencialice las destrezas y habilidades que se pueden desarrollar por medio de la implementación de este nuevo enfoque educativo, porque el que se implementa actualmente no está dando resultados significativos en las interacciones virtuales de los estudiantes.

Por consiguiente, se puede mencionar que la idea tiene como beneficiarios a los estudiantes, porque son quienes están en los ambientes de aprendizaje que pretenden lograr una inclusión y participación de todos sus miembros educativos. Además, el personal docente también se favorecerá porque se estarán capacitando para implementar sus enseñanzas en ambientes de aprendizaje que se muestran como una herramienta para la atención a la diversidad de la Unidad Educativa Alborada de la ciudad de Milagro.

CAPÍTULO 1: Planteamiento del problema, delimitación del problema, formulación del problema, objeto de estudio, novedad científica, justificación, preguntas de la investigación y beneficiarios de la investigación.

CAPÍTULO II: Antecedentes del estado, fundamentación teórica, fundamentación legal y definiciones conceptuales.

CAPÍTULO III: Diseño de la investigación, métodos utilizados en la investigación, modalidades de la investigación, población y muestra, instrumentos o técnicas de la investigación y análisis y discusión de resultados.

CAPÍTULO IV: tema, objetivos, justificación. factibilidad de aplicación y descripción de la propuesta.

CAPÍTULO I

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Tema

Ambientes de aprendizaje virtual para la interacción social de los niños de 3 a 5 años.

1.2 Planteamiento del problema

La actual investigación parte del cambio de modalidad educativa a nivel mundial, ya que la aplicación de la tecnología es un cambio trascendental, por ello, el uso de herramientas virtuales en la creación de ambientes de aprendizaje en esta nueva modalidad a distancia repercutió de manera negativa en la comunidad docente; se convirtió en el único medio para impartir de forma significativa el interaprendizaje en todos los países del mundo por la emergencia sanitaria. Además, existen países donde el impacto se sintió aún con mayor magnitud por la complejidad que describe la adquisición de dichas herramientas digitales.

Uno de los sectores más afectados es América Latina, porque la desigualdad social siempre se ha mostrado como una variable limitante en la comunidad académica. La Secretaría de Educación Pública SEP (2020) expresó que “más del 20% de la población estudiantil no tiene acceso a ningún servicio de internet o herramientas digitales”. Esta realidad se repite casi en su totalidad en el sur del continente, convirtiéndose en la razón por la cual gran parte de la población educativa no puede acceder a las herramientas tecnológicas inteligentes, sumado a eso, también existen instituciones fiscales que no cuentan con un personal docente calificado para formar un correcto ambiente de aprendizaje virtual.

Por ello, se debe entender a que un ambiente de aprendizaje tradicional o presencial, está conformado por variables psicosociales, físicas y pedagógicas que rodean al estudiante; por lo cual, estas bases deben ser replicadas de forma correcta en ámbito virtual, pero actualmente en Latinoamérica, la relación de estos elementos no forma parte en las interacciones virtuales, ya que los docentes limitan las interacciones educativas pedagógicas al llevar la clase solo de manera verbal sin crear un ambiente idóneo donde el estudiante se sienta cómodo y pueda actuar de manera sincrónica con los demás.

A nivel local, en Ecuador el Ministerio de Educación diseñó el Currículo Priorizado para la emergencia – fase 1 “Juntos aprendemos en casa”, aplicado en todos los contextos educativos nacionales para brindar continuidad al proceso educativo. Pero consecuente a este aspecto, se obtuvo resultados poco favorables, porque al igual que en México; la Ministra de Educación Monserrat Creamer Guillén (2020) manifestó que “existe una deserción escolar por parte de los estudiantes y aproximadamente 16 mil docentes no reportaban sus actividades, alegando que carecen de medios económicos para adquirir herramientas tecnológicas”. Por consiguiente, en las instituciones educativas surge la problemática que tiene como contexto general la falta de un buen ambiente de aprendizaje virtual.

Por consiguiente, las prácticas docentes se deben fortalecer hacia la creación de escenarios con un diseño abierto, ya que la revisión literaria debe evitar el monólogo docente para transformarse en una educación con características tecnológicas, lo que permitirá el uso de herramientas digitales en tiempo real. Además, el plan “Aprendamos juntos en casa”, no está dando resultados favorables porque las actividades virtuales que diseñaron para el año lectivo 2020-2021, no ayudan al desarrollo de habilidades de los niños de 3 a 5 años que forman parte del curso inicial 1 e inicial 2 de la Unidad Educativa Alborada de la ciudad de Milagro.

Por ende, la situación conflicto que surge en la institución, tiene como contexto general la creación de ambientes de aprendizaje para el Currículo Priorizado, pues, entre los retos que representa el continuar enseñando bajo esta modalidad virtual se habla de flexibilizar las prácticas educativas y promover un proceso de enseñanza aprendizaje autónomo. Por ello, se debe establecer un cambio rotundo en los ambientes de aprendizaje de los estudiantes, ya que su interacción social con sus pares y con el docente, van limitándose más en las conexiones educativas virtuales. Cabe recalcar que, para la creación de ambientes de aprendizaje virtuales se puede realizar una gestión de recursos virtuales como “Google Classroom” para tareas, “EdPuzzle” y “FlipGrid” para interactuar con ellos a través de videos o “Genially” para crear material interactivo, los cuales son apropiados para crear un ambiente digital favorable para los estudiantes de 3 a 5 años que forman parte del curso inicial 1 e inicial 2 de la Unidad Educativa Alborada de la ciudad de Milagro.

1.3 Formulación del problema

¿De qué manera inciden los ambientes de aprendizaje virtual en la interacción social de los niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa Alborada de la ciudad de Milagro?

1.4 Objetivos de la investigación

Objetivo general

Analizar la incidencia de los ambientes de aprendizaje virtual en la interacción social en niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa Alborada de la ciudad de Milagro.

Objetivos específicos

- Sintetizar las bases teóricas de los ambientes de aprendizaje virtual para la interacción social que contribuya al desarrollo de habilidades para la vida de los niños de 3 a 5 años.
- Identificar las características presentes en los ambientes de aprendizaje virtual en la interacción social de niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa Alborada de la ciudad de Milagro.
- Diseñar actividades en ambientes de aprendizaje virtuales para interacción social que permitirán el desarrollo de habilidades para la vida de los niños de 3 a 5 años.

1.5 Idea a defender

Los ambientes de aprendizaje virtual inciden positivamente en la interacción social de los niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa Alborada de la ciudad de Milagro.

1.6 Línea de investigación institucional/facultad.

Se ubica en la línea de formación integral, atención a la diversidad y educación inclusiva, la que está dada por la ULVR y que va en correspondencia a la línea de la Facultad de Educación: inclusión social educativa, atención a la diversidad.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Para la construcción de los antecedentes de investigación se procedió a indagar los repositorios digitales de las universidades más importantes a nivel internacional y nacional para después proceder a seleccionar las más relevantes al actual tema investigado sobre los ambientes de aprendizaje virtual en la interacción social de los niños de 3 a 5 años que forman parte del curso inicial 1 e inicial 2 de la Unidad Educativa Alborada de la ciudad de Milagro.

Como inicio de los antecedentes, se menciona el trabajo elaborado por Castro (2018), que se enfoca su análisis en el “Desinterés escolar por falta de un ambiente idóneo de aprendizaje en el proceso de aprendizaje. Talleres educativos”. Esta tesis estudio que el desinterés es un grave problema, pues el docente puede intentar estrategias diversas para ayudar a alumnos con escasos conocimientos previos, o dificultades para la comprensión lectora, pero motivar a un alumno que se resiste a aprender porque nada lo conmueve, es una tarea casi imposible, sobre todo si tampoco presta atención a la estrategia motivadora que plantea el docente.

Esta investigación hizo visible los problemas tecnológicos y sociales que se presentan en la actualidad, provocando en el estudiante que su atención esté inclinada hacia aspectos virtuales, porque solo así se sienten atraídos a interactuar en las clases que desarrolla el docente, dejando de lado los métodos tradicionales de enseñanza que hoy en día no se muestra como un recurso educativo viable en los estudiantes, ayudando que aprovechen el tiempo en la escuela obteniendo aprendizajes significativos de todas las actividades adicionales que se realizan.

También se menciona a Villón (2016) con el tema “Análisis de la incidencia de los ambientes de aprendizaje en el desarrollo académico de los estudiantes”, realizado en Colombia, este trabajo cuenta con el planteamiento sobre la necesidad de incrementar y potenciar las capacidades interactivas en la actual enseñanza, ya que no existe énfasis en el desarrollo de los procesos cognitivos básicos de las interacciones virtuales que ellos otorgan,

para realizar el trabajo se tomó como aspecto primordial que, al no existir un correcto ambiente de aprendizaje, el estudiante no está predispuesto a la enseñanza.

Por lo cual, se recomienda crear nuevos ambientes de aprendizaje para disminuir el desinterés de los estudiantes en las diversas asignaturas debido a la actualización en el manejo de las herramientas educativas, esto también contribuye a mejorar el trabajo autónomo dentro del aula de clase, guiándolos adecuadamente. Se relaciona a la actual investigación porque se llega al consenso de que los maestros pueden promover el despliegue de las potencialidades y capacidades socioeducativas de los estudiantes, ya que al capacitarse ellos, cambiaran las formas tradicionales de enseñar hacia un aprendizaje sincrónico que incluya la relación entre sus pares y con el docente.

También se procede a integrar el proyecto elaborado por Pinto (2016), con el tema “Adaptación curricular virtual para la enseñanza e interacción social”, previo a la obtención del título Maestría en Educación Especial en la Universidad Tecnológica Equinoccial. Esta idea se orientó en aplicar la adaptación inclusiva por medio del empleo de estrategias metodológicas virtuales en estudiantes de la Unidad Educativa “Hermano Miguel” la Salle de Atuntaqui.

Este proyecto recalca que, la interacción social aporta al desarrollo integral de los estudiantes, porque es fundamental para el desarrollo del ser humano desde la dimensión biológica, psicológica y social. Por ello el sistema educativo debe fortalecer su educación, rechazando los sistemas educativos que mantienen criterios segregadores, problemática que limita la aceptación hacia la diversidad social. Esto permitirá estructurar y fortalecer las adaptaciones curriculares, consideradas como guías académicas de apoyo, que permiten satisfacer las necesidades educativas de los estudiantes.

En cuanto a la interacción social, se revisó una investigación de Zhindón (2015), con el tema “La actividad lúdica y su incidencia en la interacción socio afectivo de los niños de inicial, de la escuela Cristóbal Colón, Cantón Salcedo”, obtenido del repositorio de la Universidad Técnica de Cotopaxi, este proyecto es de gran importancia en el ámbito educativo, ya que existe la necesidad de motivar a los niños de inicial, para mejorar su desarrollo socio afectivo de cada uno de ellos mediante juegos, para su integración, compañerismo y el buen vivir, tanto como niños, maestros y padres de familia, lo que llevaría

a tener una vida sin problemas y con valores, los mismos que nos ayudará a desarrollarnos como entes positivos en la sociedad.

Los padres deben conocer las etapas de desarrollo de los niños para saber responder y no inquietarse por ciertos comportamientos, es necesario conocer bien a cada niño y a su entorno, lo que hará más llevadero este periodo. La colaboración de los padres es fundamental para que sus hijos terminen aceptando como una prolongación de su casa, no está de más que puedan visitar con el niño el centro escolar, es bueno que le hablen muy bien del lugar a donde va ir, de lo que van a hacer y de lo bien que van a pasar, amigos que van a encontrar y que tengan la seguridad de que luego van a irles a recoger, la puntualidad a la hora de ir a recoger al pequeño es fundamental.

Como último antecedente del presente estudio de Pastuizaca y Galarza (2010), con el tema “Recursos didácticos en los ambientes de aprendizaje virtuales”, obtenido del repositorio de la Universidad Estatal de Milagro, en el que se expone la importancia de los procesos virtuales para obtener un aprendizaje idóneo, también se expresó que la adquisición de conocimiento por medio de una significancia permitirán convertir conceptos abstractos y difíciles en una transmisión digital de forma adecuada.

Entre sus principales ideas determinaron que el recurso didáctico virtual es importante para la enseñanza, ya que se considera como un proceso idóneo para el razonamiento y la adquisición de conocimientos que se aprenden en la escuela o en el medio en que se desenvuelve el niño. La educación también debe tener por finalidad involucrar valores, desarrollar actitudes en el alumno y se requiere el uso de estrategias que permitan desarrollar las capacidades para comprender, asociar, analizar e interpretar los conocimientos adquiridos.

2.2 Marco Teórico Referencial

2.2.1 Ambientes de aprendizaje virtual

Los ambientes de aprendizaje virtual se desarrollan mediante la utilización de materiales digitales las cuales deben estar debidamente planificadas dado a que estos, nos ayudarán a conocer los resultados del estudio reflejados en los conocimientos adquiridos por los estudiantes a través de las evaluaciones realizadas para determinar si este tipo de ambiente es beneficioso para el aprendizaje de los estudiantes. (Atarama, 2020)

Según Ávila (2017), menciona que:

Se entiende por ambiente virtual de aprendizaje al espacio físico donde las nuevas tecnologías tales como los sistemas Satelitales, el Internet, los multimedia, y la televisión interactiva entre otros, se han potencializado rebasando al entorno escolar tradicional que favorece al conocimiento y a la apropiación de contenidos, experiencias y procesos pedagógico-comunicacionales (pág. 66).

Las interacciones virtuales forman parte de la comunicación e intercambio de información que se genera entre el docente y los estudiantes, los cuales están formados por las distintas y variadas herramientas digitales con las que podemos contar en la actualidad las que han ganado mayor fuerza y relevancia debido a la situación actual con la que convivimos en una época de pandemia mundial.

2.2.2 Componentes de los Ambientes de Aprendizaje virtual

Para que este tipo de ambiente de aprendizaje pueda obtener los objetivos planteados, es fundamental que los elementos que lo conforman se desarrollen de una manera adecuada para poder alcanzarlo. El docente debe trasladar su enseñanza tradicional al ambiente virtual enfocada a practicidad del estudiante, para esto mencionaremos distintos mecanismos para poder lograrlo, se puede mencionar los siguientes:

Actividades: Para Jonassen (2017), al referirse el autor a actividades comunes, encierra al trabajo de monografías, investigaciones, lecturas, diálogos, resolución de problemas u otros, los cuales pueden realizarse de forma grupal o individual. Y cuando se refiere a administrativas, encierra a actividades que requieran de una planificación, estructuración y conexión. Quiere decir, que son un grupo de acciones que desarrollan los estudiantes, en las cuales deben utilizar distintos materiales para su elaboración que pueden ser tanto académicas como recreativas, las cuales pueden ser investigaciones, resolver problemas, etc. Dichas actividades pueden ser realizadas de manera grupal o individual según el criterio del docente.

Herramientas: Para Jonassen (2017), son los recursos que el educando utiliza como intermediarios en el proceso de aprendizaje, siendo el primero de ellos el lenguaje y seguido de este las herramientas o recursos físico. Son los materiales implementados por las partes

para el desarrollo del proceso de aprendizaje, estos son como principal elemento el diálogo complementado con los materiales físicos tales como material informático, libros, videos, documentos, etc.

Actores: Jonassen (2017) afirma que “el docente es el que debe organizar las actividades para su ejecución y guiar e incitar a los estudiantes para que las realicen” (p. 21). Son las personas que forman parte del proceso de aprendizaje, que son el docente y los estudiantes. El docente como aquel planifica, organiza, las distintas actividades para la obtención de los conocimientos y los estudiantes para el desarrollo, ejecución, resolución de dichas tareas para su aprendizaje.

Pedagógica: Jonassen (2017) afirma que “cada uno de estos componentes define concretamente cuál debe ser la estructura generalizada de los ambientes de aprendizaje” (p. 44). Son las distintas formas, métodos, técnicas que se usan en el proceso de aprendizaje dirigidas al objetivo académico. Si dichas tareas o actividades no están enfocadas a la obtención de conocimientos para los estudiantes, estas no tienen ningún significado para su crecimiento educativo.

2.2.3 Métodos para crear ambientes de aprendizaje virtual

Para la creación de ambientes de aprendizajes virtuales, estos deben estar direccionados a mejorar el desarrollo académico de los estudiantes. De acuerdo con Bordas (2016), para poder generar un adecuado ambiente de aprendizaje para cada una de las partes inmersas en el proceso debemos tener en consideración las diferentes técnicas a implementar para potenciar dicho ambiente.

- Tener en cuenta la parte social, cultural, emocional de los estudiantes con la misma importancia de la académica.
- Los factores externos en relación al ambiente del aprendizaje deben ser analizados para tener la seguridad de que no haya un bache académico en los estudiantes.
- Con todos los datos recopilados de las situaciones que se pueden presentar en el ambiente, se debe elegir la mejor metodología acorde a la información obtenida.
- Determinar evaluaciones que determinen afinidades en el ambiente creado.

El docente es el encargado de crear el ambiente de aprendizaje adecuado para que todas las partes se puedan desarrollar y desenvolver con facilidad, la aplicación de la metodología escogida por el docente debe tener como objetivo maximizar el proceso del aprendizaje con la característica de que sea muy factible, práctico y aceptado por los estudiantes para su diario académico. (Arras, 2016)

2.2.4 Escenarios para entender el ambiente digital digitales

Para entender los ambientes digitales debemos tener en cuenta lo rápido que avanza la tecnología en la actualidad, partiendo de ese análisis se presentan diversos sistemas para poder implementar y acceder al desarrollo académico, es por eso que este ambiente se ha convertido en una herramienta muy común hoy en día para el estudio a raíz de las condiciones en que vivimos por los estragos del Covid-19.

Según Tejada (2018) menciona:

Tal competencia digital debe entenderse no como el simple dominio instrumental de las mismas, sino para la construcción, producción, evaluación y selección de mensajes mediáticos. Sin lugar a dudas, las competencias digitales han cobrado un fuerte protagonismo en los últimos tiempos en los distintos niveles educativos (p.10).

Podemos mencionar que es necesario incrementar los conocimientos sustancialmente, adaptándose a las exigencias que se presentan día a día que nos obliga a una mejor preparación académica permitiendo que este tipo de ambientes tengan un protagonismo fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes ya que les permite obtener una gran cantidad de información para su formación. (García, 2016)

2.2.5 Rol del Docente en los Ambientes de Aprendizaje virtual

Como lo hemos mencionado anteriormente el docente es la clave para el desarrollo de los ambientes de aprendizaje virtual, que debe proporcionar todas las comodidades físicas como psicológicas para un fácil desenvolvimiento de los estudiantes que les permita expresar sus ideas, emociones, relaciones, permitiendo un desarrollo integral en todos los aspectos de la educación. Para lo cual según Iglesias (2019) se debe:

- Estructurar el ambiente físico de tal forma que permita mejores situaciones para un aprendizaje participativo, interactivo e integral para los estudiantes.
- Mantener un ambiente que genere acciones favorables direccionadas a las relaciones interpersonales tanto entre docentes, estudiantes, sociedad y en la institución educativa.
- Incentivar los lazos emocionales como son las expresiones corporales, demostraciones de afecto, relaciones de amistad, etc.
- Determinar normas de conducta que demuestren respeto entre todos los participantes en el ambiente de aprendizaje.
- Planificar el tiempo con la finalidad de tener un cronograma de actividades en el cual los participantes tengan conocimiento de lo que se va a desarrollar.
- Tener libertad de expresión para decir lo que cada uno piensa o siente, siempre con el debido respeto hacia los demás.
- Aportar con herramientas socio-culturales con la finalidad de resaltar la identidad de cada uno de los estudiantes.

2.2.6 Dimensión de los Ambientes de Aprendizaje

Los ambientes de aprendizaje deben ser diseñados o elaborados tomando en cuenta algunas dimensiones, las cuales son:

Dimensión funcional: Nos referimos a las distintas formas o maneras de darle uso al espacio físico. De cómo podemos sacar el mejor provecho de las instalaciones como por ejemplo una cancha multiuso en la cual se puede practicar dos o más deportes para la recreación. (Regis, 2016)

Dimensión temporal: En esta dimensión nos referimos al tiempo, el cual se basa en la dimensión funcional debida que se establece el cronograma con las actividades establecidas, aéreas a desarrollarse y determinando el tiempo para su uso. (Regis, 2016)

Dimensión Relacional: Es la que nos permite desenvolvemos de forma interpersonal y de las situaciones que se generan en los ambientes educativos. En la cual resaltan las interacciones entre los docentes, estudiantes y familiares. (Regis, 2016)

Dimensión Física: Se refiere a todo lo relacionado con el aspecto material del ambiente, es decir, el aula, los materiales y todo lo que se encuentra alrededor (espacio físico). Por otra parte, también las condiciones de la estructura son importantes para esta dimensión, se refiere al tipo de suelo, ventanas, mobiliario, etc. (Regis, 2016)

Estas dimensiones señalan que la institución debe continuar el procedimiento académico, dado a como se está desarrollando este proceso. En la forma en la que se implementan estas herramientas en el ambiente de aprendizaje, estableciendo los tiempos para cada tarea generando que los estudiantes valoren mayormente su aprendizaje.

2.2.7 Ambientes Internos

Los ambientes de aprendizaje internos se localizan en las interacciones virtuales implementadas por los docentes para la organización, planeación, dirección, las cuales están establecidas a determinados tiempos. Además, Ponce (2018) indique que podemos encontrar en estos tipos de ambientes varias actividades como lecturas, problemas lógicos, etc.

Interacciones: Es el espacio físico diseñado para el desarrollo educativo, las instituciones académicas necesitan tener un lugar adecuado en el cual se pueda estimular de manera virtual, así como en las aulas de clases a los estudiantes. (Castro, 2017)

Estética social: Este ambiente va enfocado a la parte ética, su objetivo primordial es lograr una evolución estética y corporal la cual se va a desarrollar de manera integral en las aulas de clases. (Castro, 2017)

2.2.8 Ambientes externos

Este tipo de ambientes se generan fuera del aula de clase, las cuales permiten adquirir y desarrollar destrezas, habilidades, actitudes, conocimientos. Los ambientes externos ayudan al docente al uso de espacios fuera de la institución académica además de no estar sujetos a un horario por lo que la enseñanza del estudiante puede generarse estando en su tiempo libre.

Aprendizaje lúdico: Este aprendizaje está enfocado al desarrollo mental y físico el cual produce retos para el estudiante, bajo parámetros a cumplir para su resolución. Este ambiente puede ser implementado tanto fuera, como dentro de clase, el cual no está limitado a un tiempo en específico, dado a que este aprendizaje es fundamental en el proceso de enseñanza. (Castro, 2017)

Socio-cultural: Este ambiente está relacionado a las conductas culturales y sociales, las cuales influyen en el desarrollo de su enseñanza. Por este motivo es importante que los estudiantes tengan pleno conocimiento de dicho ambiente para involucrarse con mayor interés en su aprendizaje. (Castro, 2017)

Aprendizaje Virtual: Este tipo de ambiente permite interacciones con distintas personas, la cual también está diseñada para ciertas interacciones con programas informáticos. Actualmente es muy utilizada para implementación didáctica en las cuales los docentes pueden desarrollar un determinado tema académico. (Castro, 2017)

2.2.9 Interacción social

Es un sistema integrado de actividades académicas dirigidas a potenciar el desarrollo integral de los estudiantes, el resultado de dichas tareas curriculares determinará el éxito o fracaso de la enseñanza. En la actualidad la problemática que se presenta es la escasa interacción entre los estudiantes debido a que las clases en la mayor parte del mundo son virtuales. Jiménez (2019), es por esto que podemos decir que es una de las principales actividades del ser humano, que toma gran importancia en la educación en sus niveles más bajos. La cual es la base de todo el proceso educativo ya que se menciona que la humanidad surge a raíz de la escritura, como consecuencia aparecen de los sucesos que se detallan a través de la historia que determinan la existencia escritura y la lectura. (Parra, 2019)

2.2.10 Estructura espacial en la interacción social

El área virtual en la estructura espacial es totalmente diferente en relación a los entornos tradicionales destinados para la educación. De allí que dicha área debe estar destinada al estudio, investigación, análisis de información, intercomunicación así también para su esparcimiento, todas estas herramientas que mencionamos de una u otra manera sustituyen a la pizarra y pupitre utilizados normalmente en las aulas de clase.

Zambrano (2019) expresa:

Los estudiantes deben aprender a manejar estos nuevos instrumentos y los creadores de materiales educativos deben plasmar el conocimiento y las destrezas en los nuevos soportes. Además, programas multimedia sobre animales, plantas, geografía, astronomía, historia y con las ventajas de que puede ser contemplada con una minuciosidad desconocida hasta ahora. Otro tanto cabe decir de las bibliotecas virtuales, los museos, las ciudades digitales o los nuevos paisajes virtuales (pág. 76).

Con lo mencionado anteriormente podemos decir que la educación virtual va a estar latente, lo que va a generar cambios sustanciales en los procesos de estudio. Teniendo en cuenta esta evolución del aprendizaje los materiales de apoyo también tendrán distintas connotaciones, anteriormente implementamos libros, cuadernos, esferográficos, ahora laptops, tabletas, celulares smart, etc.

2.2.11 Los ambientes de aprendizaje para fortalecer la interacción social

En el aula de clases es muy importante mantener un buen ambiente de aprendizaje ya que este determina la motivación y el interés de adquirir mayores conocimientos por parte de los estudiantes, generando nuevas habilidades, destrezas, actitudes, capacidades tanto culturales como sociales permitiendo un crecimiento integral, todo esto será posible con la utilización de los debidos materiales de trabajo según el criterio del docente. Para Gros (2016), “los niños y niñas desde temprana edad comienzan a ejercer un sinnúmero de experiencias que le propician a demostrar sus emociones, destrezas y habilidades”. para ello debe contar con rutinas o actividades que propicien la motivación a los y las estudiantes.

2.2.12 Atención a la interacción social

Las interacciones sociales son características distintivas propias de los humanos, cada individuo tiene una forma única de sentir, pensar, comunicarse, actuar, todos estos aspectos muestran normas de conducta las cuales pueden ser parecidas, pero nunca iguales que determinan la personalidad atributos que se van desarrollando con el transcurrir del tiempo para lo cual es necesario que el estudiante tenga una excelente educación de calidad. Vélez (2016), manifiesta que “frente a una visión que asocia el concepto de diversidad exclusivamente a los colectivos que tienen unas peculiaridades tales que requieren un diagnóstico y una atención por parte de profesionales especializados” (p. 117).

Es por eso que podemos decir que las distintas formas de atención son un conglomerado de actividades académicas que se presentan con la intención de responder a todas las inquietudes latentes o temporales en el ambiente en donde se desenvuelve el estudiante con la finalidad de evitar ciertos trastornos psicosociales, que pueden ser una deficiente interacción, alteración de personalidad, dificultad para comunicarse, factores determinantes para un adecuado desarrollo del aprendizaje. (Gómez, 2017)

2.3 Marco Legal

La base legal del Sistema Educativo está regulado y estipulado en la Constitución de la República del Ecuador (2008); la Ley Orgánica de Educación Intercultural fundamentada en los siguientes artículos:

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo

de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones. El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

Art. 29.- El Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural. Las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas.

Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011).

Esta ley determina las condiciones que deben seguir las instituciones educativas para otorgar una formación integral en los estudiantes, por ello, se toman los siguientes artículos que referencian la idea que se está defendiendo sobre educación virtual.

Art. 1 Ámbito

La presente Ley garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad; así como las relaciones entre sus actores. Desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, niveles y modalidades.

Art. 2. Principios La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que

sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo. Entre los más aplicables a la investigación tenemos:

a. Educación en Valores: La educación debe basarse en la transmisión y práctica de valores que promuevan la libertad personal, la democracia, el respeto a los derechos, la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia, el respeto a la diversidad de género, generacional, étnica, social, por identidad de género, condición de migración y creencia religiosa, equidad.

b. Motivación: Se promueve el esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje, así como el reconocimiento y valoración del profesorado, la garantía del cumplimiento de sus derechos y el apoyo a su tarea, como factor esencial de calidad de la educación;

c. Calidad y Calidez: Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad, calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes. Así mismo, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales.

Art. 7 Derechos. - Las y los estudiantes tienen los siguientes derechos:

Ser actores fundamentales en el proceso educativo: Recibir una formación integral y científica que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación

Código de la niñez y adolescencia (2017)

Art. 7.- Niños, niñas y adolescentes, indígenas y afroecuatorianos.- La ley reconoce y garantiza el derecho de los niños, niñas y adolescentes de nacionalidades indígenas y afroecuatorianos, a desarrollarse de acuerdo a su cultura y en un marco de interculturalidad, conforme a lo dispuesto en la Constitución Política de la República.

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;
2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;
3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;
4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,
5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes. La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia. El Estado y los organismos pertinentes asegurará que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Enfoque de la investigación

La metodología implica la recolección de información que sustente la presente idea investigada, por lo cual, se presenta un análisis en los procesos de los ambientes de aprendizaje virtual para la interacción social de los niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa Alborada. Por ello, el investigador debe formar una línea de investigación en búsqueda para resolver la problemática, ya que el actual acontecimiento radica por la falta de un ambiente de aprendizaje idóneo. Para lograr una correcta recolección de datos, se aplica primero un enfoque cuantitativo que permite analizar los aspectos numéricos de la investigación, los cuales son abordados por medio de la encuesta a los docentes de la Unidad Educativa Alborada, la misma, que ayudará a entender qué piensan ellos sobre los ambientes de aprendizaje virtual para la interacción social; además, se complementa esta método por medio del enfoque cualitativo relacionado con la entrevista al director de la institución educativa, para entender de primera línea los pensamientos sobre cómo ayudar a los estudiante en su interacción social.

3.2 Alcance de la investigación

Para definir el alcance de la investigación, se aplicará un método descriptivo, ya que esta permitirá estudiar las situaciones negativas dentro de la institución, por ello, implica demostrar los pensamientos que tienen la comunidad docente y el representante de la institución sobre los ambientes virtuales para la interacción social de los niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa Alborada.

3.3 Técnica e instrumentos de la investigación

Para recopilar las opiniones de la comunidad educativa sobre el problema que afecta a la construcción de ambientes de aprendizaje virtual, se aplicará primero la técnica de la encuesta que se caracteriza por ser una técnica que mediante un cuestionario se recaba información relevante a la construcción de un nuevo ambiente de aprendizaje. Por ello, la entrevista tendrá preguntas abiertas para entender de mejor manera a la autoridad de la institución. Por ello, otra característica, está en el aspecto cuantitativo, radica en implementar

varias opciones para que los encuestados entiendan la finalidad de propuesta que se pretende realizar, con estas técnicas se podrá fortalecer los actuales ambientes de aprendizaje.

Observación: Esta técnica permitió detectar la problemática estudiada mediante la estimación directa de las actitudes de los estudiantes en las interacciones virtuales, porque se mira detalladamente el fenómeno a investigarse. Por ello, en el proyecto esto se lo realiza junto a la investigación de campo y se ha evidenciado en primera; que las problemáticas afectan directamente a los estudiantes, por lo que al ser observada de esta forma se podrá otorgar el conocimiento necesario para crear ambiente de aprendizaje.

Entrevista: También se realizará una entrevista a la autoridad de la Unidad Educativa Alborada de la ciudad de Milagro, ya que es una técnica basada en un diálogo entre el entrevistador y el entrevistado que permitirá obtener la información requerida sobre la realidad de los ambientes de aprendizaje desde su perspectiva; por ende, esta técnica es la alternativa adecuada para entender desde la fuente primordial la realidad de los ambientes de aprendizaje.

Encuesta: En cuanto a esta técnica, es aplicada a los docentes de la institución, porque permite levantar la información que se considera pertinente para abordar los objetivos del trabajo por medio de preguntas a la comunidad educativa. Por ello, una de las principales utilidades de este instrumento es que no se necesitan personas preparadas para recopilar la información y este hecho hace más fácil y rápida la socialización de la encuesta y la distribución de las respuestas por parte de la Unidad Educativa Alborada.

3.4 Población y muestra

Se debe entender, que es el conjunto de personas de un fenómeno determinado, por lo cual en esta investigación la población se estratifica por medio de la observación de manera intencional o no probabilística, lo que indica que se tomará a los 32 docentes que conforman la unidad educativa Alborada para encuestar y a la autoridad para realizar la entrevista sobre ambientes de aprendizaje virtual en la interacción social.

Tabla 1. Población y Muestra

Grupos humanos en estudio	Población	Muestra
Director	1	1
Docentes	32	32
Estudiantes	56	56

Fuente: Unidad Educativa Alborada

Elaborado por: Solís A. (2022)

3.5 Presentación y análisis de resultados

Encuesta a los docentes de la Unidad Educativa Alborada

1.- ¿De las siguientes alternativas, que aproximación conceptual debe aplicar con los estudiantes para socializar un correcto ambiente de aprendizaje?

Tabla 2

Aplicación de estrategias virtuales e interactivas.

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Repercusión Educativa	14	44%
	Repercusión Social	7	22%
	Repercusión Familiar	5	16%
	Repercusión con sus Pares	5	16%
	Repercusión Motora	1	3%
	TOTAL		32

Fuente: Unidad Educativa Alborada

Elaborado por: Solís A. (2022)

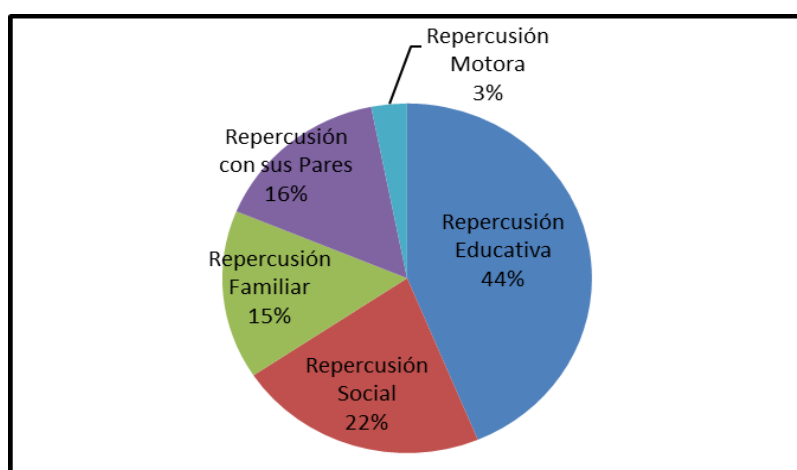


Gráfico 1 Aplicar estrategias virtuales e interactivas.

Fuente: Unidad Educativa Alborada

Elaborado por: Solís A. (2022)

Análisis:

Los docentes encuestados respondieron con un 44% que la repercusión educativa es lo más importante de las alternativas para la construcción de ambientes de aprendizaje, seguida de la repercusión social con el 22%, la repercusión con sus pares 16% y la repercusión familiar con el 15%. Por ende, en estos ambientes se deben aplicar estrategias virtuales e interactivas por medio de estas habilidades de los estudiantes.

2.- ¿De los siguientes aspectos cuál cree usted que debe enfocarse los ambientes de aprendizaje?

Tabla 3

Ambientes de aprendizaje de forma virtual.

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
2	Habilidades	10	31%
	Actitudes	8	25%
	Aptitudes	6	19%
	Creencias	5	16%
	Virtudes	3	9%
	TOTAL		32

Fuente: Unidad Educativa Alborada

Elaborado por: Solís A. (2022)

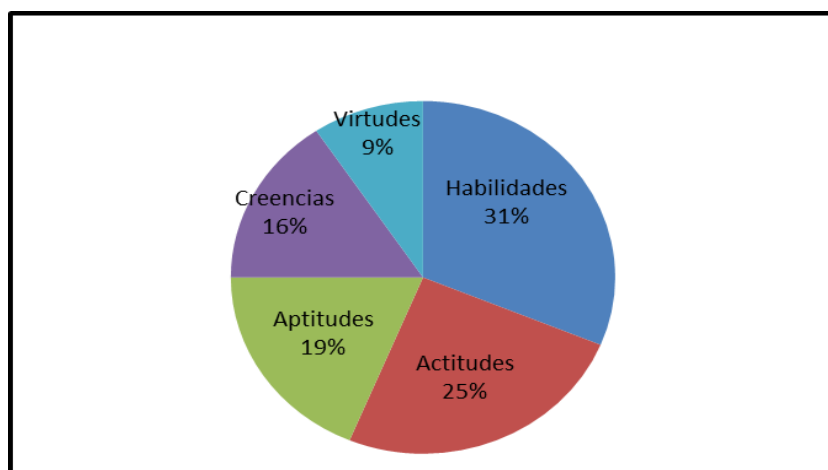


Gráfico 2 Ambientes de aprendizaje de forma virtual.

Fuente: Unidad Educativa Alborada

Elaborado por: Solís A. (2022)

Análisis:

Los encuestados han manifestado con el 31% que el enfoque debe ser hacia las Habilidades de los estudiantes, el 25% hacia las actitudes, 19% aptitudes, el 16% creencias y el 9% virtudes. Por lo cual, es importante que el diseño de ambientes de aprendizaje socialice estos aspectos en el ámbito virtual, ya que con esto podrán ser guiados con mayor facilidad, en todas las asignaturas que ellos vean.

3.- ¿Cuáles de los siguientes factores considera que influyen en los ambientes de aprendizaje?

Tabla 4

Implementar actividades virtuales en tiempo real.

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
3	Factor Religioso	0	0%
	Factor de Amistad	8	29%
	Factor Parental	8	29%
	Factor de Autoridad	2	7%
	Factor Social	10	36%
	TOTAL	32	100%

Fuente: Unidad Educativa Alborada

Elaborado por: Solís A. (2022)

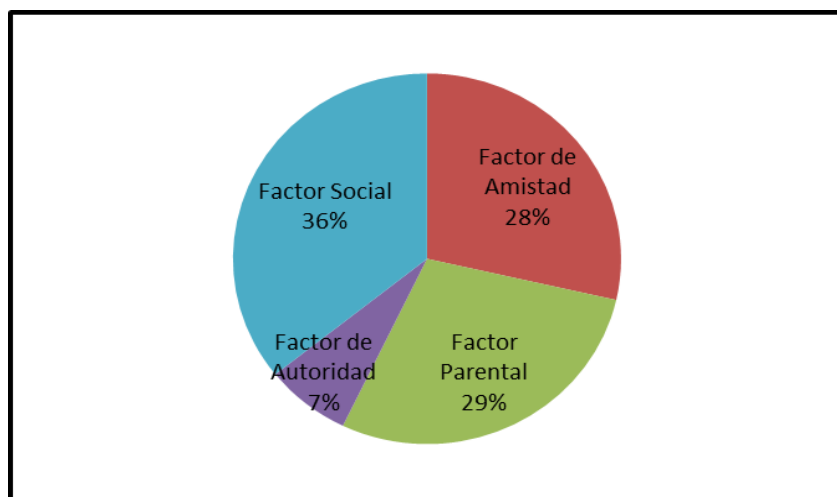


Gráfico 3 Implementar actividades virtuales en tiempo real.

Fuente: Unidad Educativa Alborada

Elaborado por: Solís A. (2022)

Análisis:

Los encuestados mostraron una postura del 36% que el factor social es fundamental para crear un ambiente idóneo, el 29% que el factor parental, el factor de la amistad tuvo un 28% y de autoridad solo el 7%. Por este motivo, implementar actividades sociales en los ambientes de aprendizaje es importante para ayudar a mejorar el interaprendizaje y así motivar a los estudiantes.

4.- ¿De las siguientes alternativas, cuál considera que el ambiente de aprendizaje aportará en mayor medida?

Tabla 5

Las clases se acompañan con ambiente virtuales.

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
4	Innovación educativa	29	91%
	Nuevas metodologías	3	9%
	Desarrollo de clases	0	0%
	Proceso educativo	0	0%
	Identidad institucional	0	0%
	TOTAL		32

Fuente: Unidad Educativa Alborada

Elaborado por: Solís A. (2022)

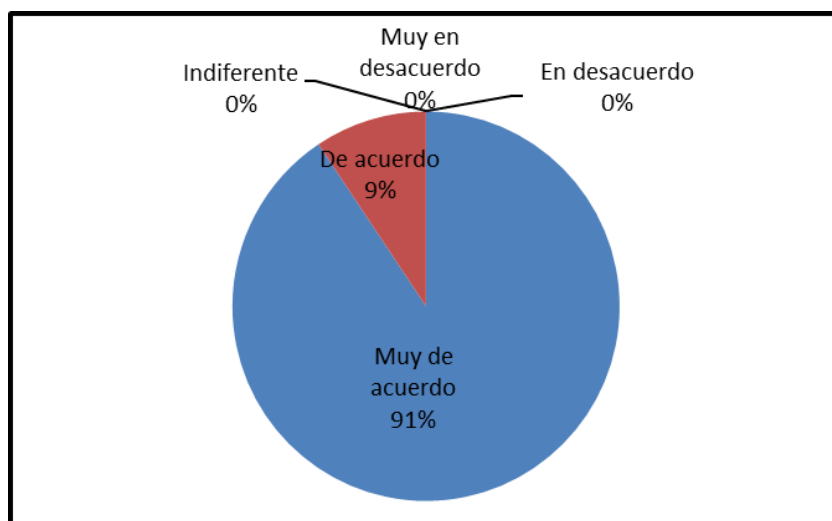


Gráfico 4 Desarrollar un pensamiento crítico.

Fuente: Unidad Educativa Alborada

Elaborado por: Solís A. (2022)

Análisis:

La encuesta determinó que el 91% de los encuestados están muy de acuerdo, que el aprendizaje de los estudiantes mejoraría si las clases se acompañan con ambiente virtuales, porque están otorgan un mayor dinamismo y además desarrollarán la interacción social en los estudiantes, lo que al final conlleva una formación holística dentro de la institución.

5.- ¿Qué importante y útil considera el implementar una guía sobre el desarrollo de ambientes de aprendizaje virtuales, para mejorar la interacción social de los estudiantes?

Tabla 6

Cómo desarrollar ambientes de aprendizaje virtuales.

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
5	Extremadamente útil	29	91%
	Muy útil	3	9%
	Moderadamente útil	0	0%
	Ligeramente útil	0	0%
	Para nada útiles	0	0%
	TOTAL	32	100%

Fuente: Unidad Educativa Alborada

Elaborado por: Solís A. (2022)

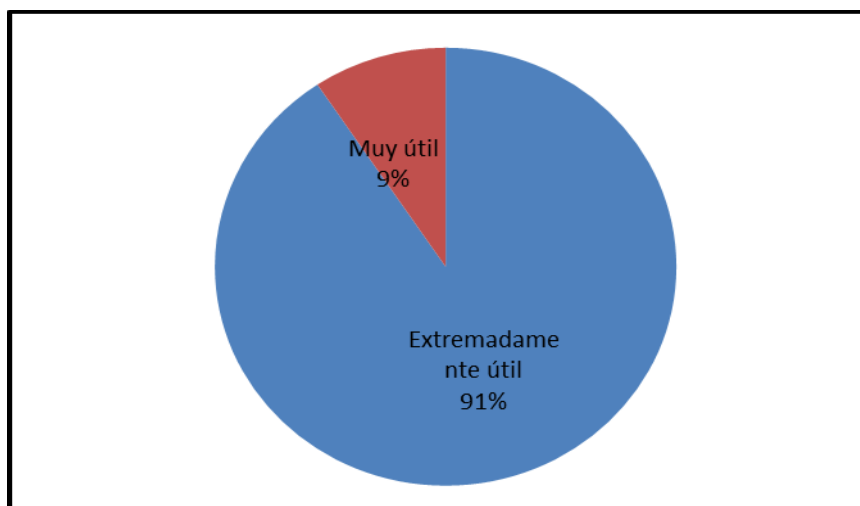


Gráfico 5 Cómo desarrollar ambientes de aprendizaje virtuales.

Fuente: Unidad Educativa Alborada

Elaborado por: Solís A. (2022)

Análisis:

Se obtiene como resultado de la encuesta a los docentes que el 100%, considera importante y muy útil que la escuela cuente con una guía sobre cómo desarrollar ambientes de aprendizaje virtuales, ya que este aspecto podrá fortalecer las habilidades de los docentes en esta modalidad y las interacciones sociales de los estudiantes, por medio de este desarrollo integral que representa la guía.

Tabla 7.*Ficha de observación a los niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa Alborada.*

Preguntas	Siempre	A veces	Poco
Los estudiantes muestran interés y motivación en los ambientes de aprendizaje virtual actual.		X	
Se entiende por parte de los estudiantes y representantes legales las aplicaciones/plataformas utilizadas en los ambientes de aprendizaje virtual.			X
Los estudiantes se muestran estimulados a ser parte activa en los ambientes de aprendizaje virtual.			X
Se observa una relación social significativa entre los estudiantes, bajo el presente entorno virtual			X
La interacción social de los estudiantes con sus pares se desarrolla de manera idónea en los ambientes virtuales actuales.			X

Fuente: Unidad Educativa Alborada**Elaborado por:** Solís A. (2022)

La ficha de observación del presente estudio, muestra que no se cumplen los aspectos claves para fortalecer las interacciones virtuales, porque los estudiantes no tienen un ambiente sólido, tranquilo y apropiado que desarrolle todas sus capacidades educativas y sociales de forma correcta. Además, los docentes se limitan a entregar un kit de actividades asincrónicas que no muestra ser un método significativo. Por ello, se pretende otorgar una guía de recursos y habilidades docentes hacia la creación de un ambiente virtual completo, donde los estudiantes puedan interactuar en tiempo real con sus pares y con el contenido pedagógico, creando así un ambiente propicio para la interacción social de los niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa Alborada. Por consiguiente, esta metodología activa concuerda con el desarrollo de la capacidad creativa del estudiante, ya que a esa edad la curiosidad de los estudiantes es amplia y asumir un rol digital podrá ser desarrollada de manera natural.

3.6 Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

1. Durante el desarrollo del actual proyecto, se pudo entender que la creación de ambientes de aprendizaje es un proceso continuo que requiere la participación y colaboración de toda la comunidad educativa, ya que es responsabilidad del director, los docentes y el resto del personal escolar conocer y valorar las capacidades especiales que posean sus estudiantes, para así lograr una opinión de cada uno de sus miembros en la búsqueda de corregir alguna irregularidad y con ello se puede contribuir a mejorar la calidad de la respuesta educativa a estos inconvenientes.
2. También se pudo concluir que, el personal docente de la Unidad Educativa Alborada tiene una percepción limitada con respecto a las circunstancias que rodean los ambientes de aprendizaje virtuales de los estudiantes; esto hace que tanto docentes y estudiantes tengan un menor nivel de implicación en la dinámica y el contexto escolar ordinario para lograr una interacción educativa idónea.
3. Por último, se expresa que los docentes no muestran una frecuencia para involucrarse en desarrollar un ambiente educativo virtual. Por ello, se identificaron falencias existentes en el contexto escolar y comunitario, lo que afecta directamente a la dificultad del trabajo colaborativo entre docentes para el diseño de actividades que permitan la participación de todos los estudiantes en las asignaturas ordinaria y bajo un ritmo acorde a las demandas educativas actuales.

Recomendaciones

1. Se recomienda socializar los resultados de este estudio en la Unidad Educativa Alborada, con el fin de proveer entre el director y los docentes un primer análisis sobre ambientes educativos virtuales, ya que con este conocimiento se podrá profundizar en aquellos aspectos donde presentan mayor debilidad en sus habilidades y puedan así surgir una propuesta de mejora dentro de la institución educativa.
2. Se recomienda que, el director de la institución tome como medida emergente establecer los lineamientos planteados a través de esta investigación inherentes a las adaptaciones curriculares de acceso, no significativas y significativas, lo cual permitirá crear un compromiso en la comunidad educativa en la búsqueda de actualizar los conocimientos de los docentes sobre los ambientes de aprendizaje virtuales; por ende, la finalidad se logrará un mayor acceso a la educación de niños y niñas de los sectores más vulnerables.
3. Se recomienda que se valore el trabajo realizado por la investigadora sobre una guía de actividades para los ambientes de aprendizaje virtual que fomentan la interacción social en niños de 3 a 5 años de edad., considerando frecuentar su contenido su contenido de forma habitual; logrando así el desarrollo de prácticas educativas virtuales. Este aspecto al final permitirá corregir falencias existentes en el contexto escolar, comunitario y social no solo de los docentes, sino también de los estudiantes en su vida personal.

3.7 Propuesta

Guía de actividades para los ambientes de aprendizaje virtual que fomentan la interacción social en niños de 3 a 5 años de edad.

3.7.1 Justificación

La propuesta que se redacta a continuación, tiene como eje principal establecer una guía de actividades en ambientes de aprendizaje virtual en los estudiantes de 3 a 5 años que forman parte del curso inicial 1 e inicial 2 de la Unidad Educativa Alborada de la ciudad de Milagro. Por tal motivo se procede a estructurar una propuesta que potencialice las destrezas y habilidades que se pueden desarrollar por medio de la implementación de este nuevo enfoque educativo, porque el que se implementa actualmente no está dando resultados significativos en las interacciones virtuales de los estudiantes.

Por consiguiente, se puede mencionar que la idea tiene como beneficiario principal a los estudiantes, porque son a quienes está dirigido los ambientes de aprendizaje que pretende lograr una inclusión y participación de todos sus miembros educativos. Además, la propuesta también beneficiará al personal docente porque se los capacitará para implementar sus enseñanzas en ambientes de aprendizaje que se muestran como una herramienta para la atención a la diversidad de la Unidad Educativa Alborada de la ciudad de Milagro.

3.7.2 Objetivos de la propuesta

Diseñar una guía de actividades en ambientes de aprendizaje virtual para mejorar la interacción en los estudiantes del curso inicial 1 e inicial 2 de la Unidad Educativa Alborada de la ciudad de Milagro.

3.7.2.1 Objetivos específicos

Seleccionar actividades para los ambientes de aprendizaje virtual que ayuden a la interacción social.

Socializar la guía de actividades en ambientes de aprendizaje virtuales con los docentes de la institución.



AMBIENTES DE APRENDIZAJE



Figura 6: Ambientes de aprendizaje
Fuente: Parada (2021)

PARA LA INTERACCIÓN SOCIAL

AUTORA:

Andrea Nicole Solís Beltrán

Año
2022

Índice

Ambiente Sincrónico

- EI CHAT
- MENSAJERÍA INSTANTÁNEA
- VIDEOCONFERENCIA

Ambiente Asincrónico

- FORO
- CORREOS ELECTRÓNICOS
- WEB 2.0

Ambiente Sincrónico

SINCRÓNICO

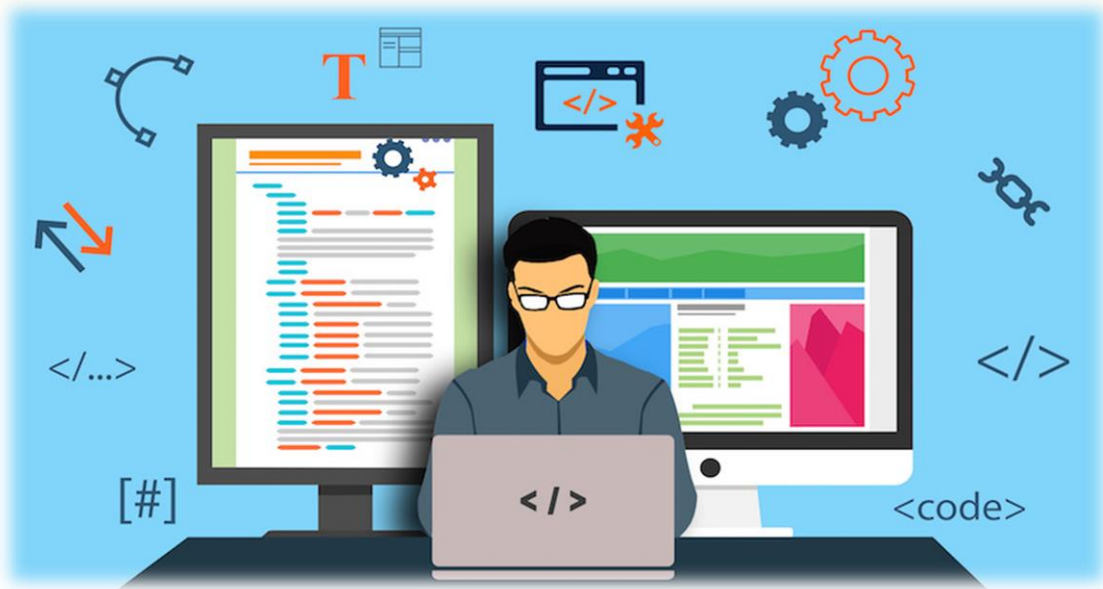


Figura 7: Aplicación de estrategias virtuales
Fuente: Parada (2021)

Ambiente Sincrónico

Son las que permiten a los usuarios (en nuestro caso estudiantes y tutores) la comunicación en tiempo real, es decir, que las otras personas con las que deseo comunicarme deben estar conectadas al mismo tiempo.

EI CHAT

Fue una de las primeras herramientas que se creó como alternativa de comunicación a través de Internet. Para esto se dispone una sala de charla en una dirección web a la cual ingresan los usuarios con un nickname (nombre del usuario) y permite el intercambio de mensajes en tiempo real.



Figura 8: Aplicación de chat como estrategia pedagógica
Fuente: Anstrex (2021)

MENSAJERÍA INSTANTÁNEA

Es una de las herramientas comunicativas que más auge ha tenido en los últimos tiempos. En esta el usuario tiene su propio acceso y determina con quien se desea comunicar, invitando a los participantes a hacer parte de su lista de mensajería.



Figura 9: Implementar actividades virtuales en tiempo real
Fuente: Rincón lector (2021)

Ambiente Asincrónico

Asincrónico



Figura 10: Las clases se acompañan con ambiente virtuales
Fuente: Prieto (2021)

VIDEOCONFERENCIA

Es la herramienta de comunicación más antigua en la red. Se debe contar con un programa soportado en la red para poderla realizar. Permite ver y escuchar a los interlocutores en tiempo real.

Estas herramientas de comunicación se pueden utilizar independientemente del lugar donde nos encontremos, solo se requiere una buena conexión a la red. La comunicación se puede llevar a cabo entre dos o más personas. Es necesario que los participantes coincidan en un mismo tiempo de encuentro.



Figura 11: Videoconferencias como ambientes de aprendizaje

Fuente: Saul (2021)

Tips para el uso adecuado

No debe escribirse sólo en mayúsculas, ya que estas se interpretan como gritos.

Debe preverse, de acuerdo con las personas que se esté comunicando, el uso de abreviaturas del lenguaje usado en los mensajes de texto.

Se debe evitar el uso de este tipo de herramientas de comunicación para intercambiar información confidencial o privada.

Debe trabajarse siempre con grupos de discusión máximo de 15 personas.

El docente debe asumir el rol moderador para que lidere y oriente la conversación.

Ambiente Asincrónico

Las herramientas asincrónicas son aquellas en las que la comunicación no se produce en tiempo real, por lo cual, los participantes no están conectados en el mismo espacio de tiempo. Pueden entrar en cualquier momento y recibir mensajes a los que les pueden dar respuesta sin saber cuándo el receptor, lo lea o visualice.

FORO

Es un centro de discusión acerca de un tema en particular, que concentra opiniones de muchas personas de distintos lugares, en forma asincrónica. Esto último significa que la comunicación entre las personas se da sin necesidad de que éstas se encuentren usando la plataforma de manera simultánea.

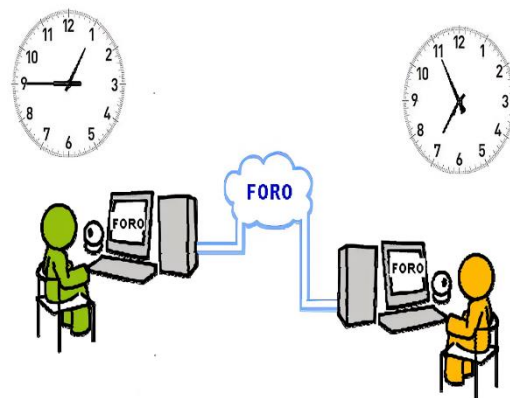


Figura 12: Cómo desarrollar foros de aprendizaje virtuales



Figura 13: Ambientes de aprendizaje por medio de correos electrónicos

CORREOS ELECTRÓNICOS

Es un servicio de red que permite mandar y recibir mensajes con múltiples destinatarios o receptores, además de un texto escrito, puede incluir archivos como documentos, imágenes, música, archivos de video, etc.

WEB 2.0

Las Herramientas Web 2.0 permiten la interacción por lo cual se hace un manejo de la información que se comparte entre usuarios. Permite que sean manejadas por personas que no son expertos en informática, llevando a cabo un trabajo en comunidad, un trabajo en red.



Figura 14: Web 2.0
Fuente: Virtual Blog (2021)

HERRAMIENTA	CARACTERÍSTICAS
Blogger (Weblogs o blogs)	Los usuarios colocan la información. Fácil uso y acceso. Retroalimentación de ideas.
Podcast	Fácil acceso y descarga. Compartir la información de manera práctica.
Videocast	Establece formato de video. Videos creados por los usuarios que se pueden compartir con otros sin complicaciones.
Wiki	Los usuarios pueden colocar contenidos. Permite que los contenidos se editen para complementarlos y realizar de esta manera trabajo colaborativo.
Flickr	Permite compartir archivos con imágenes y fotografías, para ser utilizados por los usuarios de la red se puede utilizar.
ODEO	Comparte archivos de sonido o de audio.
YouTube	Para compartir videos.

Figura 15: Web 2.0
Fuente: Solís A. (2021)

Estas herramientas y muchas más sirven como apoyo a la educación, en especial con en elearning. La interacción que se puede lograr permite una comunicación bidireccional (en dos direcciones) construyendo de manera conjunta.

3.8 Bibliografía

- Arras, G. y. (2016). *Escenarios de aprendizaje y satisfacción estudiantil en posgrado virtual 2010, 2014 y 2015*. Mexico: Apertura. Obtenido de <http://www.scielo.org.mx/pdf/apertura/v9n1/2007-1094-apertura-9-01-00110.pdf>
- Atarama, T. (5 de abril de 2020). *La educación virtual en tiempos de pandemia*. Obtenido de <http://udep.edu.pe/hoy/2020/la-educacion-virtual-en-tiempos-de-pandemia/>
- Bosco, P. A. (2018). *AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE UNA NUEVA EXPERIENCIA*. México: Unam. Obtenido de http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/c37ambientes.pdf
- Castro, L. E. (2017). *Educación Virtual*. México: RED TERCER MILENIO S.C. Obtenido de http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/Educacion/Educacion_virtual.pdf
- Consuelo, C. R. (2018). *DESINTERES ESCOLAR ADOLESCENTE EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE. TALLERES EDUCATIVOS*. Ecuador: UEG.
- Fernández, J. T. (2016). *Formando formadores: nuevos escenarios y competencias digitales docentes / Training trainers: new scenarios and trainers' digital competencies*. España: Edutec. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/269517117_Formando_formadores_nuevos_escenarios_y_competencias_digitales_docentes_Training_trainers_new_scenarios_and_trainers'_digital_competencies
- García, R. B. (2016). *LA EDUCACIÓN VIRTUAL. DESAFÍO PARA LA CONSTRUCCIÓN DE CULTURAS E IDENTIDADES*. México: FELAFACS. Obtenido de http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/c37laeducacionvirtualq.pdf
- Geografía, I. N. (2020). *La educación pos-pandemia*. México : INEGI. Obtenido de <https://www.inegi.org.mx/>
- Gomez, M. M. (17 de octubre de 2017). *Técnicas y estrategias de enseñanza virtual*. Obtenido de <http://elearningmasters.galileo.edu/>
<http://elearningmasters.galileo.edu/2017/10/17/tecnicas-y-estrategias-de-ensenanza-virtual/>

- Gros, B. (2016). *Educación y retos de la educación virtual*. España: Editorial UOC.
Obtenido de <https://openlibra.com/es/book/download/evolucion-y-retos-de-la-educacion-virtual-2>
- Guillén, M. C. (2020). *Realidad educativa bajo el covid-19*. Ecuador: UCSG. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/plan-educativo-covid-19/>
- Regis, J. A. (2016). *USO DE LAS TIC Y SU RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS DOCENTES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 5128 DEL DISTRITO DE VENTANILLA – CALLAO*. Lima - Perú: UNEGV. Obtenido de <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/883/TM%20CE-Du%20C78%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- René, C. Z. (2015). *LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO SOCIO AFECTIVO DE LOS NIÑOS DE INICIAL, DE LA ESCUELA CRISTÓBAL COLÓN CANTÓN “SALCEDO”*. Cotopaxi: UTC. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/2253/1/T-UTC-3428.pdf>
- VILLÓN, W. E. (2016). *ANÁLISIS DE LA INCIDENCIA DE LAS TIC`S EN EL DESARROLLO ACADÉMICO DE DOCENTES DEL TECNOLÓGICO SUDAMERICANO*. Colombia : UESC. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/15654/1/TESIS%20WLADIMIR%20VILLON.pdf>
- Wendy Parra, W. M. (2019). *IMPORTANCIA DE LAS ACTIVIDADES DE APRESTAMIENTO PARA LA LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ACADEMIA NAVAL AMAZONAS DEL CANTÓN DURÁN PERÍODO LECTIVO*. Guayaquil: ULRV. Obtenido de <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/3192/1/T-ULVR-2800.pdf>
- Zambrano, X. (14 de mayo de 2019). *Escenarios Educativos Virtuales*. Obtenido de <https://sites.google.com/site/ensenanzavirtual161/escenarios-educativos-virtuales>

ANEXOS

Anexo I

Entrevista a la autoridad



UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL,
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CARRERA DE EDUCADORES
DE PÁRVULOS

Objetivo: Analizar la incidencia de los ambientes de aprendizaje virtual en la interacción social en niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa Alborada de la ciudad de Milagro.

Datos del entrevistado

Nombre:

Cargo:

Preguntas

- 1. ¿Para enfrentar estos nuevos ambientes de aprendizaje virtual, qué actividades ha empleado en sus docentes para fortalecer las interacciones virtuales?**
- 2. ¿Cómo considera usted que se debería capacitar a los docentes para atender las necesidades sociales que se han creado por la modalidad virtual?**
- 3. ¿Considera importante implementar actividades en ambientes de aprendizaje virtuales para interacción social que permitirán el desarrollo de habilidades para la vida de los niños de 3 a 5 años?**

Anexo II



UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL,
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CARRERA DE EDUCADORES
DE PÁRVULOS

Encuesta a los docentes

Objetivo: Conocer el estado actual del uso de las plataformas virtuales para motivar a los estudiantes de 3 a 5 años a interactuar en la Unidad Educativa Particular Alborada.

- 1.- ¿De las siguientes alternativas, que aproximación conceptual debe aplicar con los estudiantes para socializar un correcto ambiente de aprendizaje?
- 2.- ¿De los siguientes aspectos cuál cree usted que debe enfocarse los ambientes de aprendizaje?
- 3.- ¿Cuáles de los siguientes factores considera que influyen en los ambientes de aprendizaje?
- 4.- ¿De las siguientes alternativas, cuál considera que el ambiente de aprendizaje aportará en mayor medida?
- 5.- ¿Qué importante y útil considera el implementar una guía sobre el desarrollo de ambientes de aprendizaje virtuales, para mejorar la interacción social de los estudiantes?



Ficha de observación a los niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa Alborada

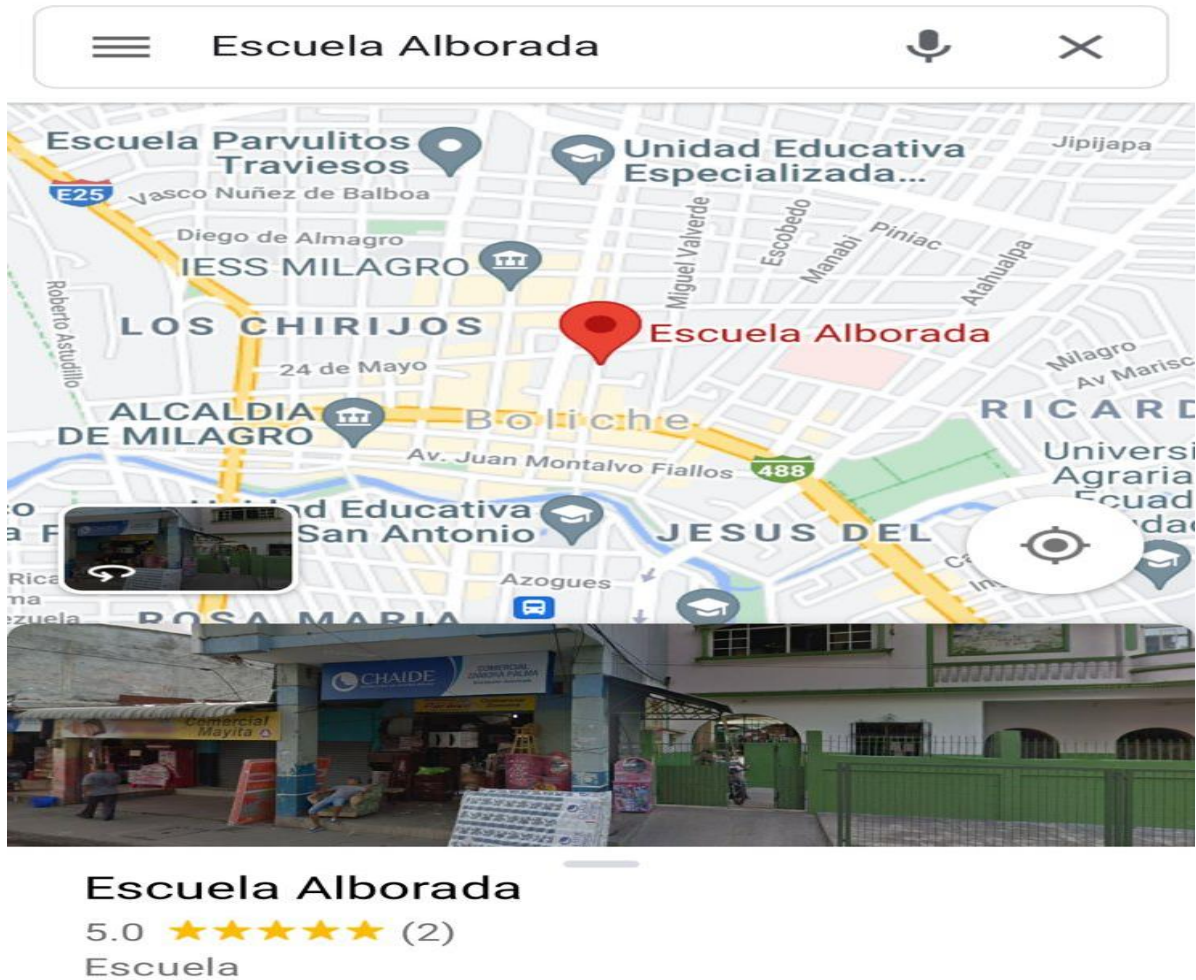
Objetivo: Conocer la interacción de los estudiantes con el uso de las plataformas virtuales en la Unidad Educativa Particular Alborada.

Preguntas	Siempre	A veces	Poco
Los estudiantes muestran interés y motivación en los ambientes de aprendizaje virtual actual.			
Se entiende por parte de los estudiantes y representantes legales las aplicaciones/plataformas utilizadas en los ambientes de aprendizaje virtual.			
Los estudiantes se muestran estimulados a ser parte activa en los ambientes de aprendizaje virtual.			
Se observa una relación social significativa entre los estudiantes, bajo el presente entorno virtual			
La interacción social de los estudiantes con sus pares se desarrolla de manera idónea en los ambientes virtuales actuales.			

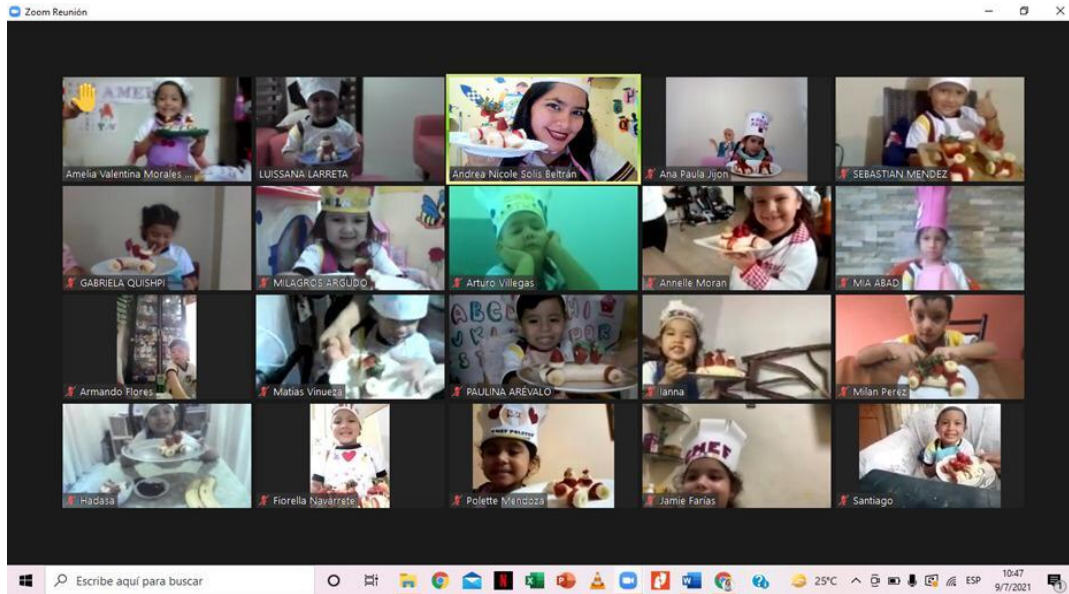
Elaborado por: Solís A. (2022)

Anexo IV

Croquis de ubicación de la Unidad Educativa Particular Alborada, Zona 5, Distrito 09D17, provincia del Guayas, cantón Milagro, parroquia Camilo Andrade



Anexo V



Fotos de evidencia en el proceso de enseñanzas de como comer saludable y formar dibujos con figuras geométricas